NINTENDO ■ SUPER NES ■ GAME BOY

NES ■ SUPER FAMICOM ■ ARCADES

GAME POWER

ANO 1 Nº 6
DEZEMBRO DE 1992
CR$ 24.000,00

SAIA DA FRENTE! CHEGOU O PAPA-LÉGUAS!

32 bits!
É o CD-Rom da Nintendo que vem aí!

Spiderman 8 bits até o fim!

THE MAGICAL QUEST
Mickey leva as maravilhas do mundo Disney para SNES!

Todas as dicas de Dragon's Lair!

FLIPERAMA: 24 BITS DE WORLD HEROES E UM STREET II ENVENENADO!!

GRÁTIS!
Um adesivo animal!

SUPER MÁQUINA

Agora você pode ter em sua Loja ou Residência o máximo em diversão eletrônica.
A "Eu Sou" traz prá você os super gabinetes Winners Champion para lojas e o Winners Boy para residências.

Winners Champion

A "Eu Sou" também fornece comandos, com as últimas novidades do momento, fontes, complementos e acessórios de alta qualidade.

O Winners Boy é um gabinete com medidas reduzidas que já vem com TV e pode ser equipado com video game **MEGADRIVE, SUPER NINTENDO** e outros. Uma ótima opção de entreterimento para residências, consultórios, clubes, locadoras, buffets etc.

Fábrica e Show-room
R. Freire da Silva, 408 – Cambuci – São Paulo Capital
Vendas e Informações: 278.6970 e 270.8685

GAME POWER SUMÁRIO

ROAD RUNNER

38 BEEP-BEEP, o lançamento mais veloz do ano para Super NES: Papa Léguas num *rally* no vale da morte.

SNES

MICKEY: THE MAGICAL QUEST	10
HARLEY'S HUMONGOUS ADVENTURE	13
THE BEST OF THE BEST	14
DESERT STRIKE	16
JAMES BOND JR	17
FIREPOWER 2000	17
SUPER PLAY ACTION FOOTBALL	17
POWER DICAS	22
DRAGON'S LAIR	32
ROAD RUNNER: DEATH VALLEY RALLY	38

NES

SPIDERMAN: RETURN OF THE AVENGER	18
POWER DICAS	24
BUCKY O'HARE	41
TECMO CUP SOCCER GAME	42

SPIDERMAN

18 Decifamos mais uma aventura do Aranha, desta vez para NES.

DRAGON'S LAIR

32 Tudinho, do começo ao fim desse jogo. Uma aventura medieval alucinante!

G. BOY

POWER DICAS	26
LANÇAMENTOS	43

WORLD HEROES

28 Você vai enolouquecer com este *Kick and Punch* para fliperama.

E MUITO MAIS

CARTA DO EDITOR	4
CARTAS	6
DICAS DO LEITOR	8
PERGUNTE AOS PROS	9
TELAMANIA	27
ARCADE WORLD HEROES	28
ARCADE STREET FIGHTER II	30
CLASSIFICADOS	44
OS 10 MAIS	46

CAPA: SÉRGIO C. FURLANI (PARDAL)

CARTA DO EDITOR

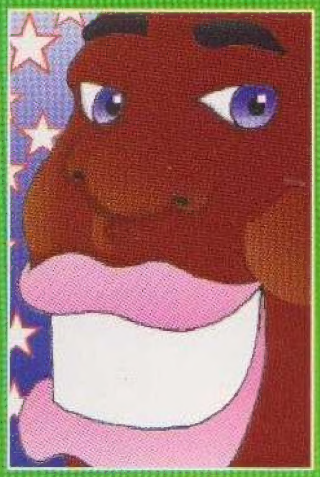
Para saber de Nintendo, só lendo GamePower da primeira à última linha. O serviço é especializado, de primeira. Nossos críticos estão atentos, os pilotos concentrados, o resto da equipe a postos. Só tem maravilha nesta edição. Para começo de conversa pintou um jogo genial: Death Valley Rally, ou o popular BEEP, BEEP. É um jogo velocíssimo com o Papa-léguas. Atendendo aos pedidos dos leitores, criamos duas seções novas: Dicas dos Leitores e Pergunte aos Pros, em que os críticos respondem a algumas das inúmeras dúvidas que recebemos. Outra novidade são os dois jogos de flíper: Street Fighter II, numa versão maluca e World Heroes. E para quem joga seriamente: Dragon's Lair (SNES) e Spiderman (NES) de cabo a rabo. A revista este mês está um verdadeiro tratado de sabedoria e autoridade sobre tudo que é Nintendo. Até o mês que vem.

"GamePower, a maior revolução desde o videogame"

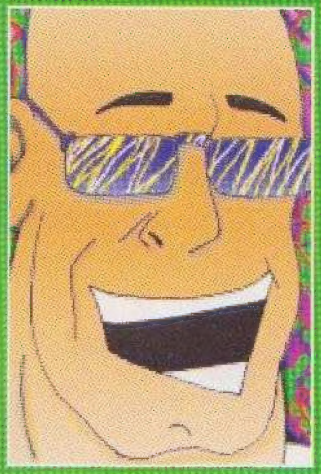
Charles Elvis Paim da Silva
Salvador - BA

ESTE FOI O MÊS DE MICKEY, BEEP BEEP E SPIDERMAN

Marcelo Kamikaze
Continua aplicado. Treina muito! Não se espantem se ele bater legal um dia destes no Baby ou no Lord. Jogou muito Mickey. Achou o jogo um arraso tecnológico. Por causa disso, se aproximou da Marjorie. Os dois andaram trocando umas figurinhas...



Lord Matias
Lord está ensaiando muito. Formou a milionésima banda de sua vida com uns chegados. Tá a fim de batalhar para valer desta vez! Mas teve um jogo em que ele pirou legal: Harley Humongous. Gostou também de Super Play Action Football e, é claro, de Beep Beep.



Baby Betinho
Baby encarnou no Best of the Best, jogo que combina com sua personalidade, segundo ele mesmo. Esteve violento, treinava em todo lugar. Detonou também Spiderman e Dragon's Lair. Não deixou para mais ninguém, aceitou sugestões da Marjorie, only!!!

Marjorie Bros
Pasmem! Entre dezenas de festas, badalações e namoros rápidos, nossa musa ainda conseguiu detonar o novo Mickey, virando criança durante algumas tardes. Amou! Palpitou bastante em Spiderman e Dragon's Lair e descolou power dicas invejáveis.

COMPRE JÁ UM ARCADE PARA SUA LOCADORA.

Arcades com joystick profissional e ficheiros importados com temporizadores e reset automático para Snes, Neo Geo e Genesis

TUDO PARA SUA LOCADORA: APARELHOS, FITAS, ARCADES E ACESSÓRIOS. APROVEITE NOSSA PROMOÇÃO DE NATAL. LIGUE E COMPROVE.

GAME HOUSE
LOCADORA E DISTRIBUIDORA
DE VIDEO GAMES

Trabalhamos com todas as marcas disponíveis no mercado internacional.

R. Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 - Fax. (0242) 43-3706
R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) - Tel: (0242) 31-1352 - Fax: (0242) 31-4872
Breve no Ilha Plaza - Av. Maestro Paulo e Silva, 400 - Loja 377

CARTAS

MIL MOTIVOS

Amigos da Game Power,
Essa é a primeira vez escrevo, para dar uma dica a vocês. Porque vocês não fazem uma revista que fale em cada mês sobre um sistema? (Ex: SNES num mês, NES em outro...). De um novo fanático por GAMEPOWER.

WAGNER MATEUS DA SILVA
TAUBATÉ - SP

***Editor**: Wagner, agradecemos mesmo o seu conselho. Nós já descobrimos (e eu acredito que os leitores também) que quanto mais especializada a revista, melhor. Qual é a melhor revista hoje para quem tem, ou quer ter, um Nintendo, seja de oito ou 16 bits? Nenhuma dúvida:* **Game Power.** *Mas existem limites. O mercado brasileiro não sustenta uma publicação especializada num só console...ainda. Pode crer que quando o mercado crescer as boas revistas brasileiras serão cada vez mais especializadas. Como a turma da GP.*

ACREDITE SE PUDER

Estou escrevendo para pedir a revista **GamePower** número 1, porque a 2 e a 3 eu já tenho. Adoro Street Fighter II. Jogo todo o final de semana na casa de meu colega e perco sempre. É por isso que quero a Game Power nº 1. Preciso aperfeiçoar mais as minhas técnicas para vencê-lo. Por favor, se possível mande para mim. Grato.

REGINALDO ALVES DA COSTA
ANDRADINA - SP.

***Baby Betinho**: Reginaldo, deixa eu te dar uns conselhos. Jogar bem Street Fighter II exige muito treino, preparo físico, calma e uma leitura atenta de* **GamePower.** *A gente publica alguma coisa sobre Street em todos as edições. Se você quiser o número um da GP, siga as intruções na última página da revista ("Números Atrasados").*

BATE BOCA NO STREET

Tem leitor que é lerdo mesmo. Onde já se viu pedir manha para nocautear Ken com Blanka no fácil jogo Street Fighter II que eu termino com todos os lutadores brincando. Antes que eu termine, vai aí um desafio. Baby Betinho, fique esperto que eu vou te detonar no Street. Vou te massacrar (2 perfects).

ASS: LUIZ, O DESAFIANTE.
SÃO JOSÉ DOS CAMPOS - SP

***Baby Betinho**: Amigo! Eu sei que tem gente que massacra no Street, até aí tudo bem. Só não concordo que seja um jogo fácil, negativo. Você diz que é fácil porque nunca jogou com o tio aqui. Quem sabe um dia a gente tira um desafio em algum flíper da vida. Ou mesmo aqui na redação, onde sou imbatível. Enquanto isso não acontece, vá treinando mais. Numa boa.*

SUPER SUPER NES

Olá para todos da GP. Estou para comprar um Super NES e gostaria de saber mais sobre este console, os tipos de jogos, tudo o que souberem a respeito, inclusive lugares onde posso comprá-lo por um bom preço. Gostaria de saber como adquirir os números da revista que não tenho e se vocês tem planos para sócios e outros tipos de revista para assinatura. Aguardo uma resposta obrigado.

VOLMER
SÃO PAULO - SP

***Marcelo Kamikaze**:Feliz opção meu chapa. O SNES é sem dúvida a escolha certa, além de ser considerado o videogame de mais aceitação atualmente pelos entendidos no assunto. O SNES possui uma soma razoável de títulos de cartuchos incríveis. Muita gente, assim como você, está trocando o antigo videogame pela tecnologia da Nintendo. Verifique o preço nas lojas especializadas (veja os anúncios da revista). Para adquirir edições atrasadas só mesmo na DINAP, o endereço está no expediente da revista. Aguarde novas surpresas por parte da GP.*

BOATOS

É verdade que a Camerica vai lançar um leitor de jogos em CD para Nintendo de 8 Bits? Tchau caras. Ah! Digam pra Marjoretes me mandar uma carta com o endereço dela me dizendo se ela é comprometida ou não.

NEI BARBOSA DA CUNHA
RIO DE JANEIRO - RJ.

***Marjorie Bros**: Como já disse antes em outras edições, sou casada com a profissão, minha paixão é o videogame. Não posso publicar meu endereço, senão já viu, né. Aquele assédio. Não há nada confirmado sobre o CD para 8 Bits, apenas boatos!Mas acho muito difícl. Vem aí um CD-Rom 32 bits (leia em "Telamania"). Seja como for, um beijão para você. Quem sabe se um dia os caminhos das nossas vidas não vão se cruzar.*

NEO·GEO

©1990 SNK CORP

SNK

O Mais Poderoso Videogame Do Mercado.

FLIPERAMA

32 BITS

O mais poderoso videogame do mercado (32 bits). Os melhores jogos, definições, cores e som. Acervo de cartuchos de 1ª linha. Lançamento de 4 jogos novos todo mês. Modelos para uso doméstico, locadoras e fliperamas. Todos os modelos com comandos e botoeiras profissionais. Funcionamento opcional; por tempo ou fichas. Venda e locação.

MESA

NEO GEO

Distribuidor:
TRON COMÉRCIO LTDA.
Av. Euclides,58 - SP/SP - CEP 04326
Fone:(011) 588-2200

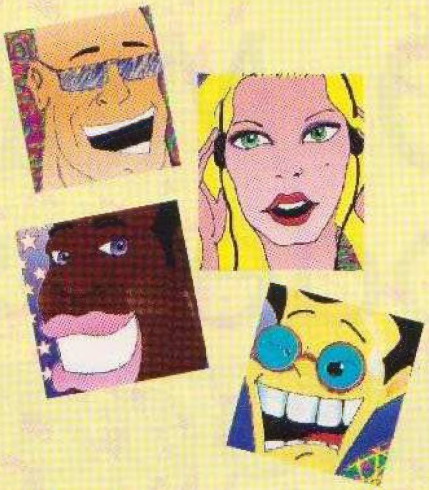
CARTAS

CARTAS IMPUBLICÁVEIS

Já escrevi 3 cartas para vocês sem receber nenhuma resposta. Não sei se foram extraviadas ou se não tinha espaço na edição, mas de qualquer modo espero que vocês respondam pelo menos esta. Vocês têm alguma informação se a Capcom pretende lançar o jogo Mega Man para Super Nes, pois eu acho este jogo o maior barato. Obrigado!

GILMAR NOBRE DA SILVA
RIBEIRÃO PRETO - SP

***Lord Mathias**: Ô mano, espero que você não tenha ficado chateado conosco. Sabe como é, chegam centenas de cartas diariamente. Não dá para publicar todos. Respondendo à pergunta, é quase certo que Mega Man será lançado para SNES, só que não temos nenhuma previsão de quando será.*



MALUCO BELEZA

Maluco, nem levo uma fé que fizeram uma revista que se identifique tanto comigo. Curto paca um joguinho de porrada (como o Baby Betinho), adoro som de joguinho (como o Lord, só que prefiro Metal). Mas o que eu curto pra caramba (depois da Marjorie, claro!) é um bom RPG (creio que o Kamikaze tem a mesma opinião). Queria do Marcelo a sua opinião técnica sobre o jogo Drakkhen que não acho em nenhuma locadora. É verdade que The Immortal vai sair para SNES?

ERICH WANDER BEALL
OSASCO - SP

***Marcelo Kamikaze**: Ôrra meu, esbanjas simpatia meu compadre! Além de se identificar com todos os críticos, sabe escolher um RPG. Drakkhen não saiu por aqui, pelo menos não achei em nenhuma locadora. No jogo você tem que restaurar a paz mundial, enfrentando 50 monstros num cenário tridimensional. Os gráficos são chocantes, com paisagens de 360 graus. Aguarde um pouco que a gente vai destrinchar o jogo todo. É possível que O Imortal sai para SNES, mas não existe nada oficial a respeito ainda.*

DICAS DOS LEITORES

PASSWORDS DE DINO CITY (SNES)

2º Estágio - KC5Z8E53HV24
3º Estágio - HVBN4HBCX1VW
4º Estágio - F5XBXF59HNC4
5º Estágio - XCC6DE5WHNHM
6º Estágio - 5KCXDE50HNJM

Eduardo Cesconedo
Vitória - ES

WARP ZONE PARA A 6ª FASE DE WOLVERINE

Na parte subterrânea da fase 5, ande um pouco. Você encontrará uma plataforma, dois monstros e um esqueleto acorrentado à parede. Mate os monstros e fique em frente ao esqueleto. Então, aperte o direcional para cima. Você será automáticamente levado para a 6ª Fase.

Rodrigo Mendes Leme
Campinas - SP

KING OF THE BEACH

Quando você fôr sacar a bola no lado esquerdo da quadra, aperte todas as diagonais e as laterais do direcional ao mesmo tempo. Depois aperte o botão A, uma vez e é ponto na certa. OBS: Este truque vale apenas no lado esquerdo da quadra.

Theodorico D. E. Júnior
São Paulo - SP

BATMAN II E ROBIN HOOD PARA NES

Batman II: Para conseguir nove vidas a qualquer hora do jogo, faça o seguinte: dê pause e coloque para cima e A simultâneamente. Esta dica só funciona no cartucho japonês de capa amarela e preta, com coringa na capa.
Robin Hood: Para conseguir bastante experiência e pontos. Entre o menino da árvore e Dubois Menor (o castelo de Marian Dubois) fique matando guardas até fazer muita experiência.

João Tales da Silva Oliveira
Salvador - BA

Escrevam para:
GAMEPOWER
Al. Ministro Rocha Azevedo, 346
9º andar
CEP 01410-901
São Paulo, SP

PERGUNTE AOS PROS

SNES e FAMICOM

E aí pessoal? Estou adorando essa revista! Queria saber quantos bits tem o Super Famicom (japonês), e quantos Bits tem o Super Nintendo (americano)? Qual a diferença entre os dois? E é verdade que o Super Famicom tem 32 Bits?

LUCAS SALLES FAIZIBAIO
PIRACICABA - SP

Kamikaze: *O Super Famicom e o Super Nintendo são iguais, só mudam na transcodificação. Ambos tem 16 Bits de memória. Com 32 Bits só mesmo o novo CD que a Nintendo promete lançar em agosto de 93 (dê uma olhada em"Telamania").*

GAME-GENIE

Como é que eu posso colocar o Game Genie no meu console Turbogame C.C.E.?

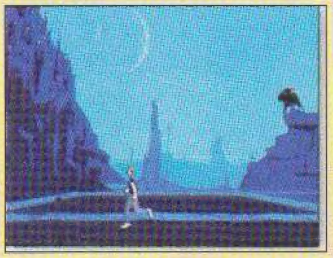
ALEX SANDER C. C.
PINDORAMA - SP

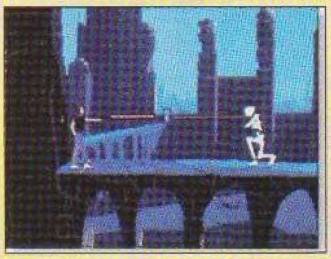
Lord: *Ih! Tem jeito não. Existem duas versões de Game Genie: um da Realtec e um da CCE, só que a entrada das duas é incompatível com o Turbogame. Sacanagem!*

OUT OF THIS WORLD

Gostaria de saber se o jogo "Out of this World", que existe para PC e foi lançado recentemente para Super Famicom, já está disponível par aSuper NES. Se não estiver, vocês sabem quando será lançado?

DIOGO CADAVAL MARTINS
GRAJAU - RJ





Marjoretes: *Também estamos ansiosos para colocar as mãos neste jogo. As revistas estrangeiras especializadas no assunto já estão anunciando o lançamento para breve. Aguente um pouquinho mais que está para estourar.*

CÓDIGO CERTO

Qual o código certo para transformar o Street Fighter II em Street Fighter II Champion Edition e poder jogar com os quatro chefes, Balróg, Vega, Sagat ou com M. Bison. Um grande abraço para a Marjorie Bros.

EDILU A. DE SANT'ANNA
ARARAS - SP

Baby: *Ôrra meu, esta questão é o meu karma. Olha, este código não existe mesmo. Se existisse, o que seria do Arcade? Falência total?*

MAIS STREET FIGHTER II

O motivo principal dessa carta é para saber algumas dicas de Street Fighter II. Como é que paraliza a versão do jogo para Arcade? Se fizer 12 perfects e chegar ao final, existem dois personagens extras? Quem são eles? E empatando dez vezes com M. Bison, vem o chefe. Como é?

CRISTIANO RODRIGUES
ATIBAIA - SP

Baby: *É bico. Se liga: em certas máquinas (piratas) o truque consiste num movimento rápido do direcional. Na máquina original existe um único jeito. Escolhe o Guile e use a seguinte sequência: voadora média, backfist e pente. Quanto aos dois personagens extras, não existem. Agora, quanto a empatar com o M. Bison dez vezes, é a maior cascata! Foi um trote que o pessoal da revista norte-americana Eletronic Gaming Monthly inventou e publicou (na edição de abril).*

SNES EM DÓLARES

Eu queria uma idéia de quanto custa um Super Nintendo nos Estados Unidos com um joystick apenas e sem nenhum cartucho? É possível importar um console pelo correio? Custa mais? A Nintendo pretende se instalar no Brasil? Quando?

JOÃO TALES
SALVADOR - BA

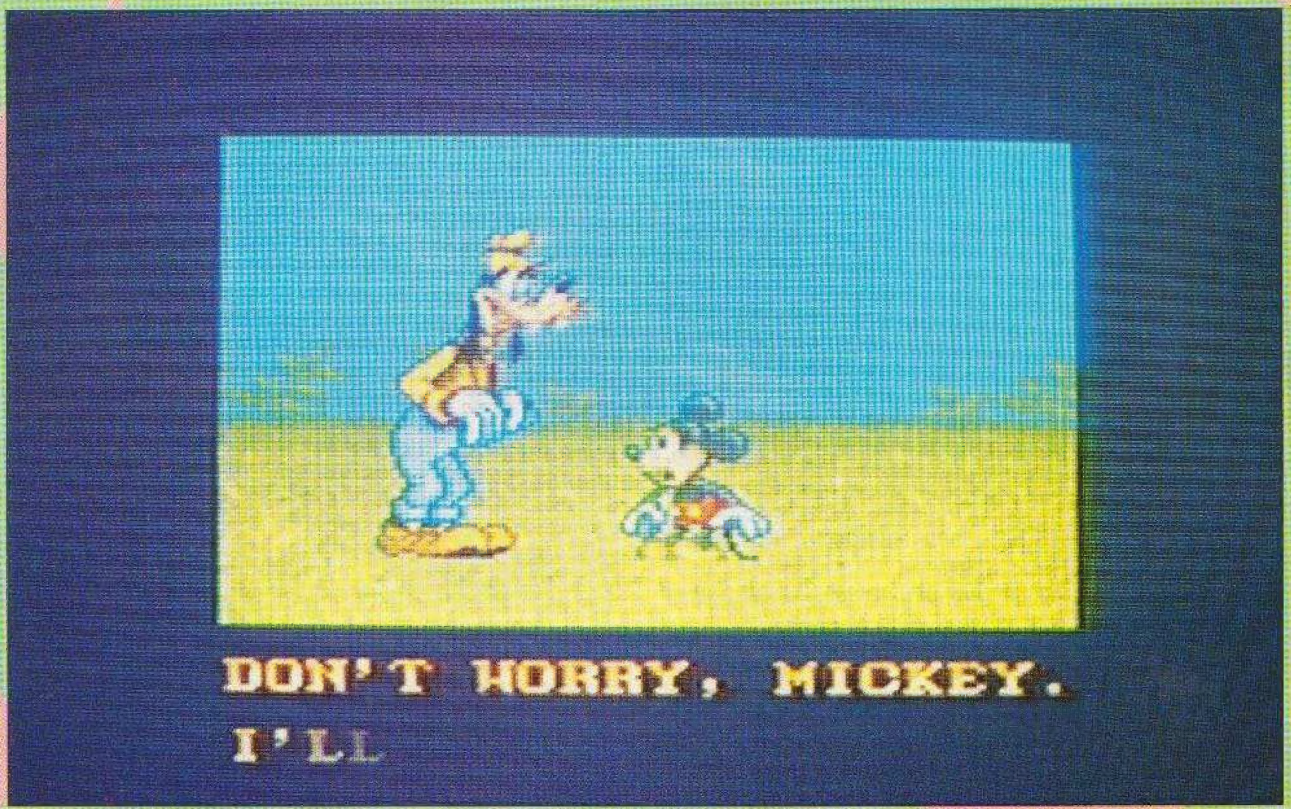
Lord: *Meus chegados do Bronxs (Nova York) me deram o toque de uma promoção lá nos States por 99 dólares com um joystick só. Pelo correio, custará mais. A Nintendo vai aterrisar no país a qualquer momento através da Gradiente.*

Se você tiver uma dúvida, pergunte aos pros!

SNES LANÇAMENTO

Estrelando Mickey Mouse

The Magical Quest

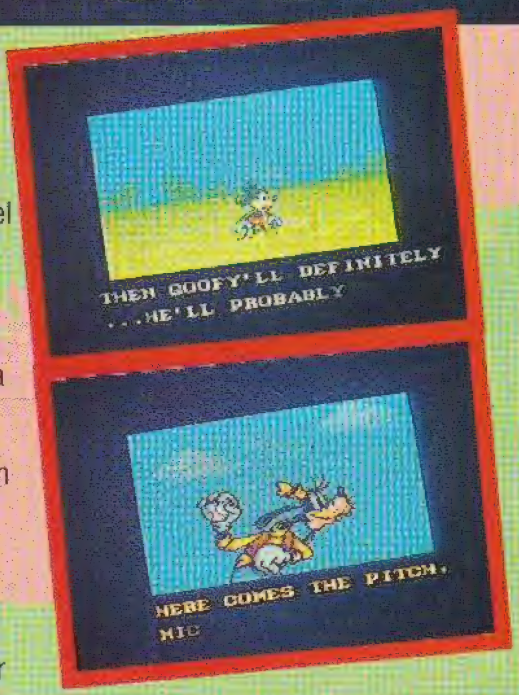


Será que este clássico ratinho tão manjado precisa de alguma apresentação? Até mesmo no universo dos consoles domésticos ele já trilhou vários sistemas. Mickey, assim como o clã Disney inteiro, acabam de enveredar para o Super NES, fazendo a festa em 16 bits.

Depois de ver o jogo, conclui-se que não vai sobrar para mais ninguém. A qualidade passa pelo padrão Disney e como eles têm um sólido nome a zelar, não deixam a peteca cair nunca. O controle é rigoroso, o resultado tem que ser perfeito. Técnicos da própria Disney controlam gráficos, animação, som, absolutamente tudo. A aceitação do personagem no mercado americano, e talvez até fora dele, é de 100%. É praticamente impossível que alguma pessoa, de qualquer faixa etária, desconheça Mickey, ou qualquer outro personagem da famosa família. Além disso, a empatia é total. É assim que a nossa conhecida Capcom está lançando o cartucho, praticamente sem erro.

Para começar, os gráficos deste jogo são alguma coisa de fantástico. Sem dúvida, dos melhores que já apareceram nas telas de Super NES. O "Mode Seven" (rotação de gráficos e aproximação, tipo zoom) é utilizado ao máximo. A animação é cinematográfica, o colorido belíssimo, com predominância de tons avermelhados apocalípticos. O som é repousante, composto por músicas

calmas e enlevadas, para o poder jogador encarar longas horas de joystick.
A histórinha segue o figurino previsível da linha Disney. A última coisa que Mickey se lembra é de estar jogando bola no parque com Pluto e Pateta. Depois desaba pesadamente a cabeça sobre uma xícara com algo que estava bebendo. A próxima coisa que lhe acontece é uma aparição. Um misterioso cavalheiro, vestido com um robe finíssimo, diz-lhe que Pluto foi hipnotizado pelo Imperador João Bafo de Onça.
Pobre velho Pluto, nas mãos daquele buldogão enquanto todos jogam e se divertem! Mickey agora tem que viajar



através do reino mágico e achar o seu fiel amigo, antes que o diabólico cachorrão faça algum mal a ele. Nesta eletrizante aventura, com a estrela favorita do mundo de Walt Disney, você deve guiar Mickey através de sete áreas diferentes, com duas ou três sub-áreas cada, para que ele procure seu amigo canino. Os gráficos maravilhosos permitirão que você escale plantas gigantes e pule de árvore em árvore, evitando ser morto por rastejantes que vêm em sua direção, provenientes da animação de cinema. Quer sua procura seja alto de árvores, uma negra floresta ou uma caverna, o

Muito lindo! Verdadeiro colírio para o olhar. A tela passa a maior parte do tempo num tom avermelhado, tipo fim de tarde em cidade poluida. O Mickey então, uma gracinha! Fofo mesmo! Mas não é moleza nenhuma. E o grande barato do jogo é descobrir os coraçõezinhos de energia. Dá um certo trabalho. As roupinhas (lindas!!!) dele têm a ver com as armadilhas. Cada armadilha está preparada para uma determinada roupa. Prepare-se, não vá na louca. Tome muito cuidado. Mickey está precisando de um cúmplice nesta hora difícil.

Marjorie Bros

SNES LANÇAMENTO

The Magical Quest

O pessoal da Disney não decepciona: Mickey para Super NES é tudo que se esperava dele

jogadores, faz um efeito sempre deslumbrante. Mickey tem três roupas, uma de mágico, uma de bombeiro e uma de alpinista. A cada uma correspondem certos poderes, assim como, certas armadilhas. Com a roupa e o turbante de mágico, além de magias, ele pode chamar um tapete voador, assim como ficar numa bolha dentro d'água e não se afogar. Com a roupa de bombeiro, ele tem poder para congelar e empurrar os objetos, usar as armadilhas em benefício próprio, além de apagar o fogo. Com a roupa de alpinista, ele escala e agarra a longa distância. Um grande lançamento, um ótimo jogo, e uma doce espera para nós brasileiros.

Um grande lançamento de final de ano da Capcom. Jogo de primeiríssima linha. Extremamente bem feito, usando o que há de mais inovador e avançado em termos de gráficos, animação, som, e playability. Também uma grande saída de marketing. Mickey é covardia. É demais! Todo mundo embarca. Todos os chefes de fase exigem uma estratégia exata. Para matá-los, o ritmo do jogo tem que ser bem pesquisado e testado. Se tiverem oportunidade de dar uma olhadela neste cart, verão que a Capcom e a Disney estão metidas com negócios mágicos.

Marcelo Kamikaze

FICHA TÉCNICA

Nome:	The Magical Quest Starring Mickey Mouse
Console:	SNES
Modalidade:	Ação
Nº de jogadores:	2
Nº de fases:	n/d
Fabricante:	Capcom
Capacidade:	8 Mega

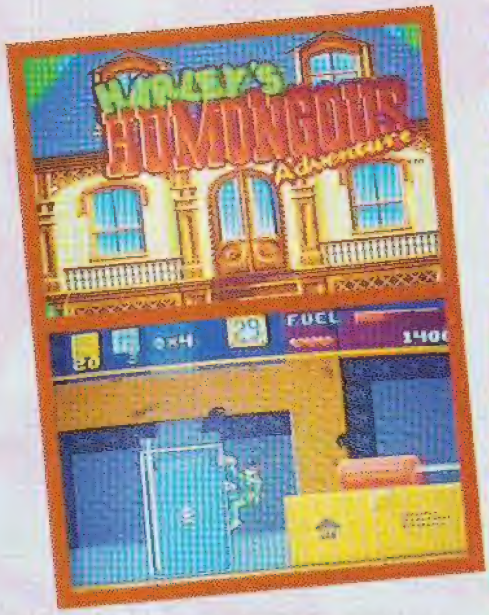
AVALIAÇÃO

	MK	MB
Gráfico:	10	10
Som:	8	9
Diversão:	9	9
Desafio:	8	9

SNES LANÇAMENTO

HARLEY'S HUMONGOUS Adventure

Um cientista se detona na sua própria máquina e vira miniatura. A sua tarefa é salvá-lo!



Harley sempre foi metido a grande cientista. Um belo dia, ao fazer uma experiência com sua última invenção, uma máquina de miniaturização, acabou quebrando a cara. Um acidente o transformou num micro Harley e sua máquina partiu-se em pedaços. Agora ele tem que percorrer a casa toda e o quintal, para encontrar os pedaços do diminuidor. Não é missão para qualquer anão! Ele vai ter que atravessar 18 fases pela casa toda até chegar no topo de seu laboratório. Sem falar no quebra cabeças, pois terá que encontrar a rota certa para achar as partes da máquina. Para complicar sua vida, terá que cruzar em sua jornada por seu zoológico de criaturas bizarras: moscas gigantescas, abelhas grosseiras, formigas anti-sociais, cupins dentuços e carrapatos mortais. Os controles do jogo são primorosos. Ele pode dar uma circulada num tanque de guerra de brinquedo; viajar num sabonete pela banheira e disparar alfinetes, elásticos e bolinhas de gude. Além disso tem a capacidade de correr bem rápido e pular rasteiro. Quando encontrar as cápsulas de combustível, ele praticamente sai voando. Harley's Adventure é um jogo inovador que leva você a um fantástico mundo miniatura.

Os caras tiveram a manha de criar a animação gráfica partindo da argila! Cada caractere foi criado da terra, esmeradamente animado, filmado e digitalizado. Um estilo visual único e chocante. Taí, quem sabe não é uma abertura de mercado para o pessoal que faz artesanato. Em vez de fazerem o troco com estatuetas de São Louquinho, vão ganhar uma bolada com videogame. AHAHAH! O som é uma baladinha de rock, pura sensação, pena que é repititivo, chega a encher o berimbau. A diversão é GIGANTESCA!!!!

Lord Mathias

FICHA TÉCNICA

Nome:	**Harley's Humongous Adveture**
Console:	**SNES**
Modalidade:	**Ação/Aventura**
Nº de jogadores:	**1 ou 2**
Nº de fases:	**8**
Fabricante:	**Eletronic Arts**
Capacidade:	**4 Mega**

AVALIAÇÃO

	LM
Gráfico:	**9**
Som:	**7**
Diversão:	**10**
Desafio:	**8**

SNES LANÇAMENTO

BEST OF THE BEST

Os jogos de luta em alta. De uns anos para cá, os fissurados foram trocando a preferência pelos antigos simuladores de F-1 pelos cartushos de kick and punch. O maior exemplo é o fenômeno Street Fighter II, talvez o videogame de maior sucesso de todos os tempos. A galera, ansiosa por novos jogos de luta, leva os fabricantes a produzirem centenas de títulos destinados a este público . Seguindo esta mesma linha a Electro Brain lança para SNES no mercado americano o jogo Best of the Best. Com o nome Andre Panza Kickboxing, este jogo já fez muito sucesso para o computador Amiga e o console PC Engine. Simula uma luta de Full Contact (chute box).

Alguns dos lutadores mais animais da face da terra foram escolhidos para este confronto, todos com a intenção de detonar você e conquistar o título Mundial. Da sua parte, você não escolhe o lutador, mas vai precisar aperfeiçoá-lo através de treinamentos árduos. O juiz está presente para supervisionar qualquer golpe baixo. O público urra de emoção. Soa a campainha, os holofotes apontam para o centro do ringue, a luta vai começar! Porrada para tudo que é lado, o tempo fecha encima do tablado. Chutes na cara, joelhadas, socos diretos, ganchos, punches, enfim toda uma variedade de golpes. Mas não é assim tão simples, você corre o sério risco de levar um contragolpe bem colocado e beijar a lona. São três rounds para derrubar o outro jogador. Caso não aconteça o knockout, a contagem é por pontos. Os movimentos dos lutadores somados aos efeitos sonoros são tão reais que chega até a arrepiar. Uma seqüência de golpes bem aplicados e revesados pode destruir a carreira do oponente. Saiba combinar certo os golpes e a defesa e seja o the Best of the Best!!

O Kick Box, conhecido aqui como Chute Boxe, é um dos estilos de luta mais eficientes que existe. Com quatro anos de experiência e hematomas nesse esporte, posso assegurar que é a essência da violência. Best of the Best consegue simular com muita realidade nos gráficos e efeitos sonoros, os golpes e movimentos. Um ponto negativo (mas nem tanto) é que o jogo inteiro é resumido ao mesmo ringue, não muda. Eu não me incomodo com isso, meu negócio é esse mesmo. Mui bom, recomendo para todos os chegados a uma confusão. É de fazer o adversário babar na lona!

Baby Betinho

Um jogo de muito sucesso para Amiga e PC Engine, agora para Super NES!

FICHA TÉCNICA

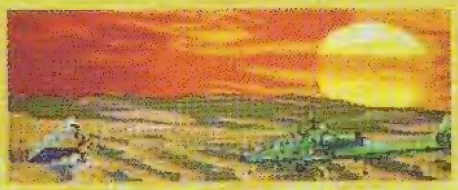
Nome:	The Best of the Best
Console:	SNES
Modalidade:	Luta
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	W/D
Fabricante:	Electro Brain
Capacidade:	8 Mega

AVALIAÇÃO

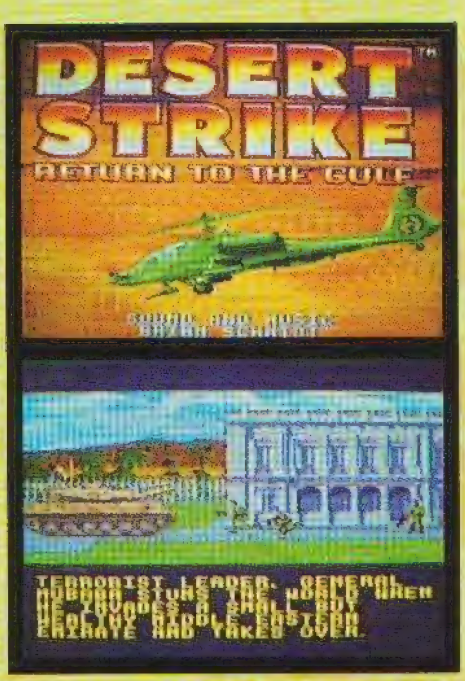
	BB
Gráfico:	9
Som:	9
Diversão:	8
Desafio:	8

SNES LANÇAMENTO

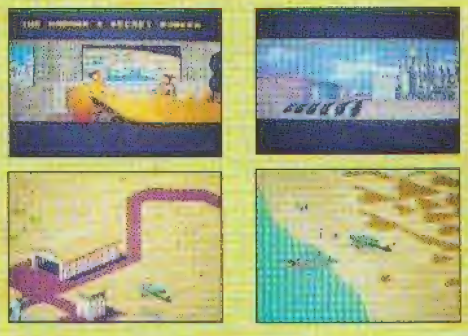
DESERT STRIKE



Um jogo de guerra de muito sucesso em Mega Drive chegou agora para Super Nes!



Agora o pessoal que possui um SNES pode jogar esse clássico. O jogo já fez muito sucesso em Mega Drive e é certo que vai virar a coqueluche dos aficionados por estratégia e ação. A aventura consiste numa série de missões que você tem que realizar no Golfo Pérsico, a bordo de um helicóptero de combate "Apache" fortemente armado com mísseis e uma metralhadora animal. São, ao todo cinco missões, uma mais difícil que a outra. Se completar todas e impedir que o avião do Saddam Hussein decole com destino à fuga, você será considerado um herói nacional. No decorrer do jogo você vai delirar ao destruir: refinarias, aeroportos, bases militares inteiras e outras instalações inimigas. O fim da guerra depende de você.



Cartucho para encarar! Se você curte desafios, tudo bem. Se desencana diante da primeira dificuldade, caia fora. Não é para você. A estratégia é fundamental. Não dá para ir na louca. Faça um bom roteiro e só depois comece a jogar. Alvos têm que ser destruídos em primeiro lugar. Há uma hora exata para o reabastecimento, e assim por diante. É preciso ir adquirindo manhas e experiência. O helicóptero é visto num plano inclinado. O que complica o jogo.

Marjorie Bros

FICHA TÉCNICA

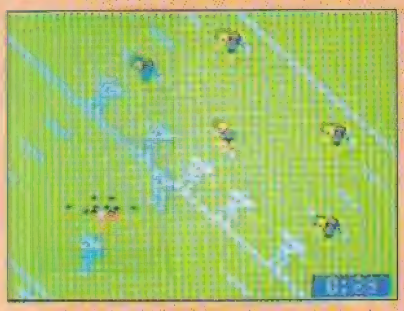
Nome:	Desert Strike
Console:	SNES
Modalidade:	Ação-Estratégia
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	5
Fabricante:	Electronic Arts
Capacidade:	8 Mega

AVALIAÇÃO

	MB
Gráfico:	9
Som:	6
Diversão:	8
Desafio:	9

SNES LANÇAMENTO

SUPER PLAY ACTION FOOTBALL



Simulador de Football americano. Escolha a sua liga entre colegial, universitária e profissional (NFL). São mais de 120 times! Feito isto, o próximo passo é aprender a utilizar todos os movimentos do controle. Eles são bem variados e permitem jogadas fiéis a esse esporte. Sem falar nas mudanças conforme a sua posição na jogada (quarterback, defesa, chute, por exemplo).. Estude a sua jogada numa tela de estratégia; assim, além de jogador, você é seu próprio técnico! Uma pequena tela panorâmica ao lado dará uma noção da movimentação da partida. O juiz é honesto (por incrível que pareça!!), portanto procure não pisar na bola. É necessário muito esforço para figurar no ranking dos top 20 e chegar, quem sabe, à finalíssima.

FICHA TÉCNICA

Nome:	Super Play Action Football
Console:	SNES
Modalidade:	Esporte
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	N/D
Fabricante:	Nintendo
Capacidade:	–

SNES LANÇAMENTO

JAMES BOND JR.

Seu papel é de um jovem agente da Academia de Warfield que recebe uma missão daquelas: impedir que uma estátua asteca caia nas mãos do Dr. Derange e seus capangas, liderados pelo perigoso guarda-costas Skullcap. Para enfrentá-los, os gênios da Academia desenvolveram armas especias: um mini-helicóptero, um tenis preparado para saltar bem alto e outras armas alucinantes. A aventura começa num templo da América Central, com muita pancadaria. Logo depois você vai para o mini helicóptero para exterminar as forças inimigas: artilharia anti-aérea, torres de comando, helicópteros de guerra e inimigos que tentam invadir a nave. Não vá decepcionar logo na sua primeira missão. Afinal, você quer ou não ser um 007?

FICHA TÉCNICA

Nome:	James Bond
Console:	SNES
Modalidade:	Ação
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	N/D
Fabricante:	T.HQ
Capacidade:	4 Mega

SNES LANÇAMENTO

FIREPOWER 2000

O jato de caça D-9 desaparece misteriosamente ao cruzar os céus da Costa das Bermudas. Por trás deste mistério está uma raça de guerreiros subterrâneos que quer acabar com a capacidade de ofensiva militar da Terra para dominar o mundo. Sobrou para você resgatar o Delta-9 e descobrir o que está acontecendo. Escolha entre atacar com um helicóptero de guerra ou um ultra jipe de assalto. Ambas as máquinas de combate são fortemente equipadas com armamentos de última geração. Os gráficos e efeitos sonoros foram esmiuçadamente detalhados, abusando no uso de efeitos de rotação.

FICHA TÉCNICA

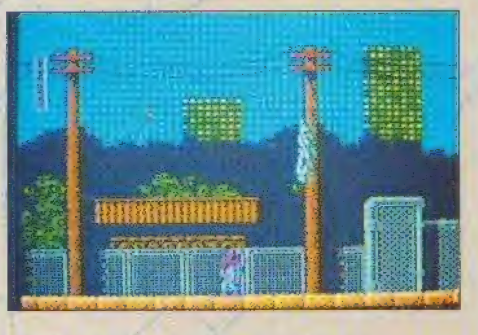
Nome:	Firepower 2000
Console:	SNES
Modalidade:	Tiro
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	7
Fabricante:	Sunsoft
Capacidade:	8 Mega

NES TOTAL

SPIDERMAN

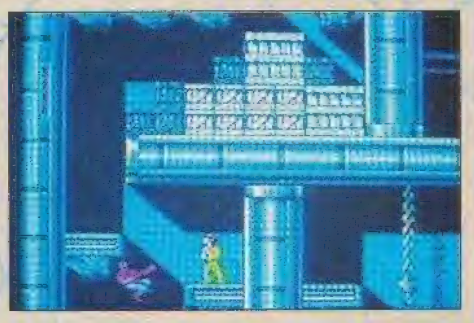
Acabar Homem Aranha para oito bits virou moleza! Veja como!

1ª FASE

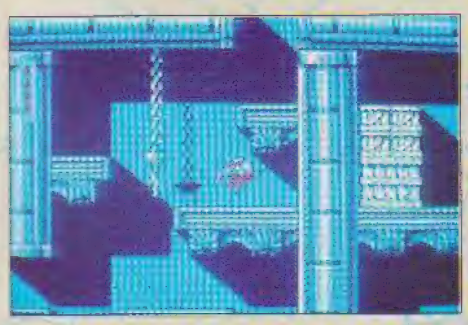


DICA: ao avistar os postes de eletricidade, preste atenção aos raios azuis que seguem pelos fios. Eles cairão em sua direção.

Acima de tudo, este jogo exige coordenação para desviar dos tiros dos inimigos. Siga pelas ruas. Ao pular e apertar o botão de ataque, ele lançará a teia. Dois toques no botão de ataque funcionam como uma voadora. No caminho você vai encontrar itens piscando. Pegue-os, eles são fluídos de teia e serão muito úteis na sua estratégia mais tarde Muito cuidado com os mísseis disparados pelo inimigo.



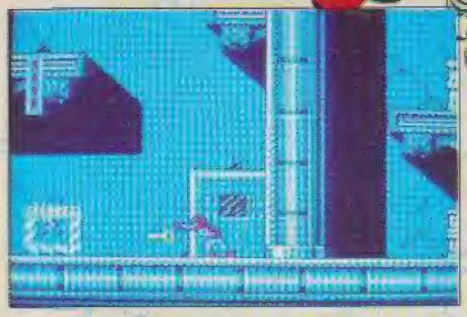
Chegando à usina, desça caminhando sempre para a esquerda.



Ao avistar o canhão, sincronize o tempo e pule, desviando dos tiros. Não encoste nos raios da corrente em nenhuma ocasião. Quebre os caixotes que impedem a sua passagem.

2ª FASE

DICA: as gotas verdes que caem do vazamento dos tubos tiram muita energia. Os ratos do esgoto também tiram, embora numa velocidade menor.



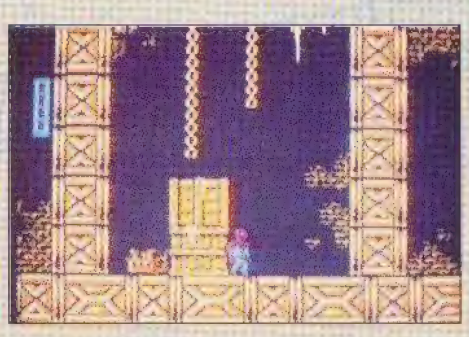
OUTRA DICA: a chave da porta está no guardião (o último homem da fase). Pegue-a e encontre o chefe.

Chefe de Fase
ELECTRO

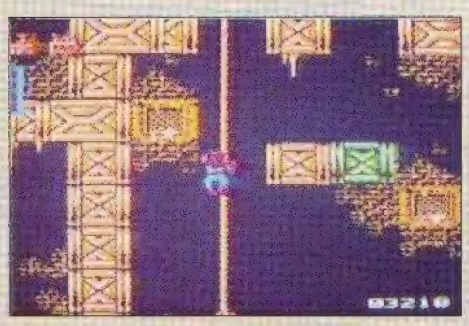
A primeira providência é desligar a chave vermelha (Danger). Feito isto, ele vai sair voando. Escale a máquina, espere ele cruzar à sua frente e atire ou soque, sempre desviando de seus tiros.

NES TOTAL

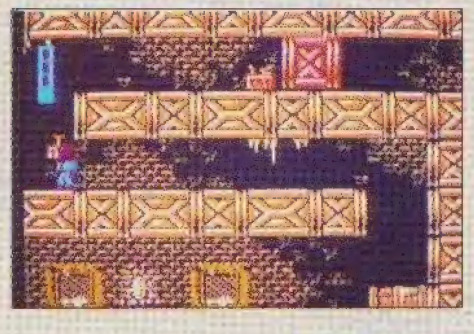
SPIDERMAN



Caia na entrada anterior (a corda que cruza a tela de cima a baixo) para pegar a dinamite. Suba pela corrente: para isso é só dar um pulinho e colocar o direcional para cima.

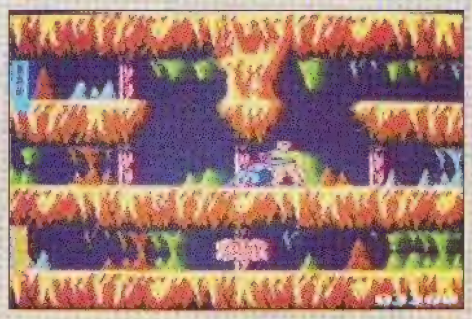


Deixe o boneco cair para subir toda a corda até o topo. O detonador está do lado esquerdo. Pule no caixote verde para pegar o impulso necessário e assim atingir a plataforma à direita.



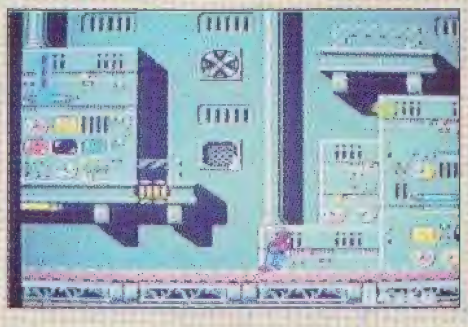
Suba pelas correntes até chegar ao caixote vermelho que bloqueia o caminho. Automaticamente, ao chegar perto do caixote será deixada uma carga de dinamite. Desça para a plataforma inferior e espere a explosão.

Chefe de Fase
SANDMAN

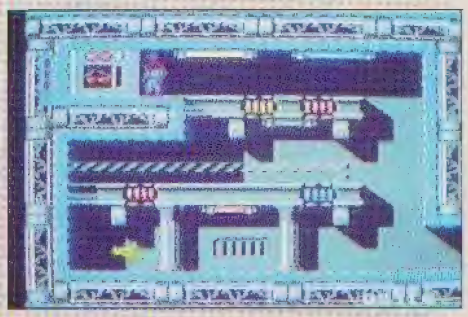


Não fique parado! Corra de um lado para outro. Toda vez que ele aparecer tente acertar um golpe e fuja rápido.

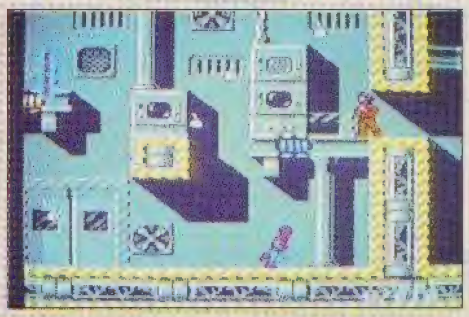
3ª FASE



Fique esperto com as penas que se transformam em bombas e com a fumacinha verde que se transforma em mísseis. Ambas tiram muita energia.



A saída deste compartimento está na porta branca à direita. Você vai passar por uma porta trancada. Siga em frente e pegue os óculos infra-vermelhos para abri-la (veja a foto).

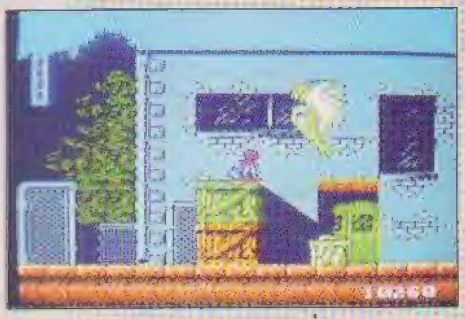


Na sala escura, mate os inimigos da direita e encontre o fluido. Depois vá para a esquerda e descubra a saída. No outro compartimento, digite para cima e pule, para atingir a plataforma do alto, como mostra a foto.

Chefe de Fase
MESTRE DA ILUSÃO

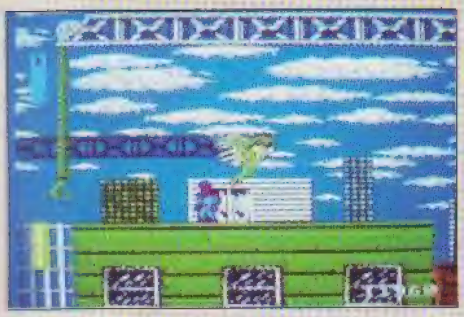
À primeira vista, existem quatro chefes nesta fase. Os três primeiros são falsos, no entanto. Para matar todos com relativa facilidade, fique encostado na parede. Quando eles aparecerem, soque pra valer!

4ª FASE



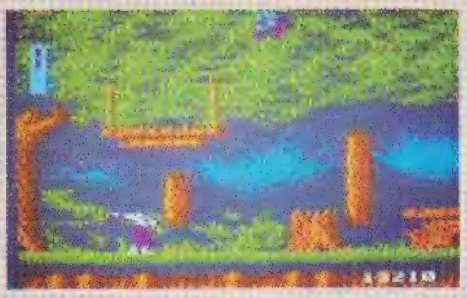
No comecinho o abutre sobrevoará jogando mísseis em você. Do chão vão aparecer inúmeros bazuqueiros verdes. Você precisará ter a agilidade de um gato para desviar do tiro no tempo certo. Siga em frente até chegar à construção.

Chefe de Fase
O ABUTRE



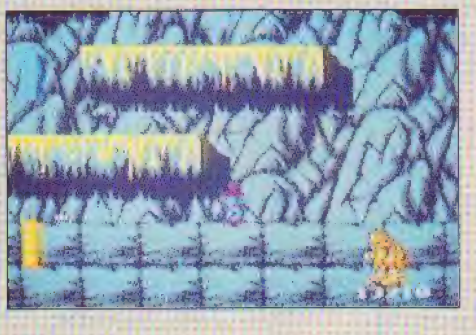
Ele continuará a sobrevoar o lugar onde você está. Espere. Quando ele descer, dê um soco, sempre fugindo para o lado contrário.

5ª FASE



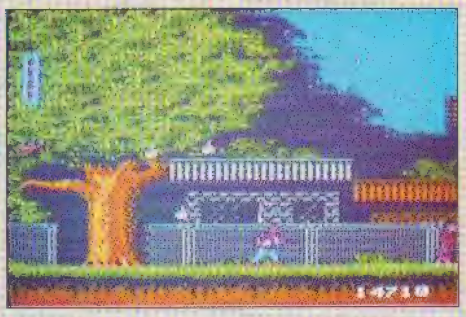
Na floresta, os homens da caverna vão atirar tacapes contra você. Pule bem alto para não ser atingido. Ao saltar, não esbarre nos morcegos. Siga até entrar na caverna.

Chefe de Fase
DUENDE MACABRO



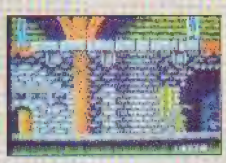
Ele aparecerá voando. Ataque-o com socos ou, se preferir, pegue o fluído desta fase. Não dê muito espaço para ele, pois soltará bombas e raios.

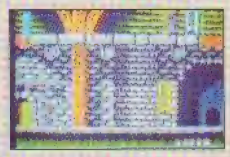
6ª FASE



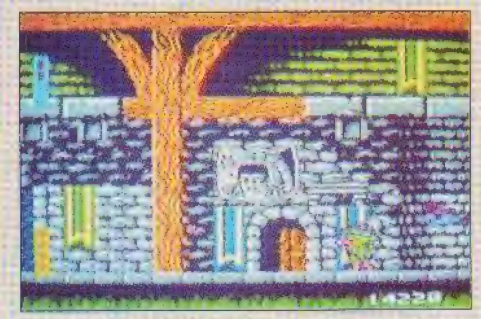
Mísseis virão na horizontal. Quando aproximarem, abaixe. Os bazuqueiros virão em maior número. Os inimigos de todas as fases estão reunidos nesta. Uma prova de fogo!

Chefe de Fase
DR. OCTOPUS





Cuidado com seus tentáculos. Dê um soco e tome distância. Quando ele disparar detritos, aproxime-se e soque novamente. Surpresa! Este é mais um truque, um chefe falso. Depois de matá-lo, você será cercado por uma cúpula de vidro.



Para escapar, aperte os dois botões. Pule e soque rapidamente. Este chefe também é falso! Para matá-lo, use o mesmo procedimento acima. Quando aparecer o verdadeiro chefe, basta repetir as mesmas técnicas.

Parabéns, mais um jogo para a sua coleção!

POWER DICAS

SNES

AUGURI SUZUKI

VEJA O FINAL

Para ver o final do jogo em Aguri Suzuki, basta digitar a palavra "Ending" no local destinado para a entrada do nome do jogador de número 2.

SONIC BLASTMAN

AUMENTE A DIFICULDADE

Na tela título, aperte e mantenha os botões L, R e Start (simultaneamente). Agora entre na tela de opções e você terá um novo nível de dificuldade, o "Very Hard".

MARIO KART

SUPER LARGADA (SOMENTE NO GP MODE)

Para obter uma super arrancada durante a largada, só acelere na hora em que a palavra "Round 1" começar a desaparecer, ou seja, logo depois da primeira luz do semáforo acender. Boa corrida!

DIMINUA O TAMANHO DO SEU CARRO

Durante a tela de escolha de corredores, aperte os botões Y e A. Agora você poderá jogar durante a corrida toda com o seu carro em tamanho reduzido. Cuidado para não ser esmagado pelos outros corredores!

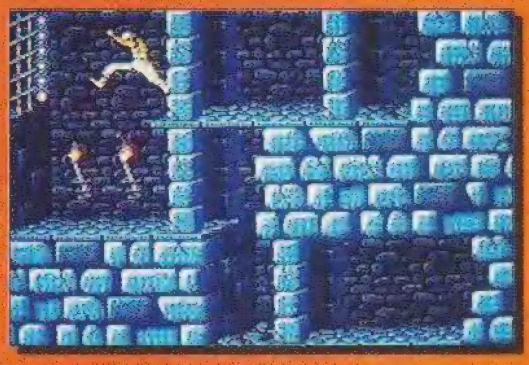
DRAGONS LAIR

PASSWORDS

2ª Fase: 2-A, 4-B, 6-D, 7-C
3ª Fase: 3-B, 5-C, 7-D, 8-A
4ª Fase: 1-C, 2-D, 3-B, 8-A

PRINCE OF PERSIA

SUPER PASSWORD



Digite a palavra "Special" na tela de password (o código não vai entrar) e, em seguida, dê o comando "Cancel". Comece o jogo, pause-o e digite: B, Y, Para Cima, Para Baixo, Para a Esquerda, Para a Direita, L, R. Você escutará um som distinto. Para finalizar, digite: Select e Start simultaneamente e você verá uma tela com Level, Sound e Boost Select.

MARIO KART

BANANA PRA FRENTE

Se você está bem atrás de seu adversário mas só possui uma casca de banana, não se preocupe. GamePower vai te ensinara jogar a banana para frente. Basta direcionar pra frente juntamente com o botão A. Boa sorte!!

PHALANX

SELEÇÃO DE FASE
99 CRÉDITOS / 30 VIDAS

Use o truque para os "Special Environments". Na tela de opções digite R no controle 1 e L no controle 2, mantendo-os pressionados. Ainda na tela de opções, digite no controle 2: Y, B, X, A e, em seguida, Start e Select simultaneamente.

POWER DICAS

NES

METAL FIGHTER

SELEÇÃO DE FASE

Para selecionar seu nível, espere a tela de apresentação aparecer e segure os botões A e B. Agora é só escolher o número da fase em que você quer começar.

METAL GEAR

TERMINE O JOGO

Use esta password para ir direto ao computador já destruído:

T1111 11611
11111 11111
11116

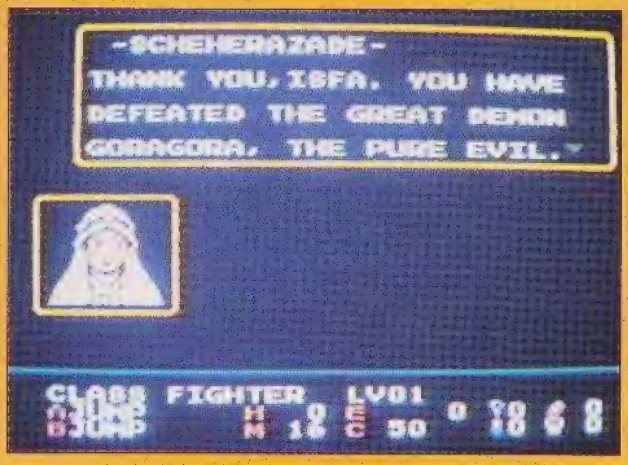
NINJA GAIDEN III (GAME GENIE)

ENERGIA

Para ter a energia infinita das bolas do Dragão, use: AEKOKNAA AESPONAA.

MAGIC OF SHEERAZADE

VEJA O FINAL



Para ver o final sem ter que passar pelo jogo todo, use como password: END.

LOW G. MAN

CONGRATULATIONS

Mais uma para ver o final. Use a password: YES (Coração). Mas se você quer ir até o fim "no peito" e está com dificuldades, use a password SHOT para começar mais armado.

GOLGO 13

SELEÇÃO DE ESTÁGIO

Quando o logo for desaparecendo e os olhos ficarem em close, aperte Start no controle 1 e, logo em seguida, segure A, B e cima no controle 1 e A, B, cima e esquerda no controle 2. Enquanto isso, aperte Start no controle 1. O nº 00 aparecerá. Coloque 49 e comece no estágio 49.

TURTLES III

AUTO MODE

Para poder mudar de tartaruga cada vez que você morrer, faça o seguinte: na tela de seleção de tartarugas, mova seu dedo pelo direcional até que a mensagem "Auto Mode" apareça.

BURAI FIGHTER

PASSWORDS NÍVEL ULTIMATE

Estas passwords são uma verdadeira mão na roda, coisa de cartola de mágico:

Estágio 6: GOAL
Estágio 7: ICMI

RING KING

INVENCIBILIDADE

Para ficar invencível, aperte o botão A no controle 2, mais o botão A, Select e A de novo, no controle 1. Depois, aperte A + B, no controle 1 mais uma vez. Aperte Start para iniciar o jogo.

DIRTY HARRY

VIDAS INFINITAS

Caso você esteja em apuros, com dificuldades para acabar o jogo e com a reputação perigando, há uma luz. Para obter vidas infinitas, use CLYDE como password.

POWER DICAS

G. BOY

TURRICAN

INVENCIBILIDADE

Se você quiser ficar invsível, digite na tela título: A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A. Se tudo estiver correto a palavra "Cheat" aparecerá na tela. Agora entre na opção "Cheat", comece o jogo e você estará invisível.

Para detonar no console portátil também!

DEADALIAN OPUS

ÚLTIMA FASE

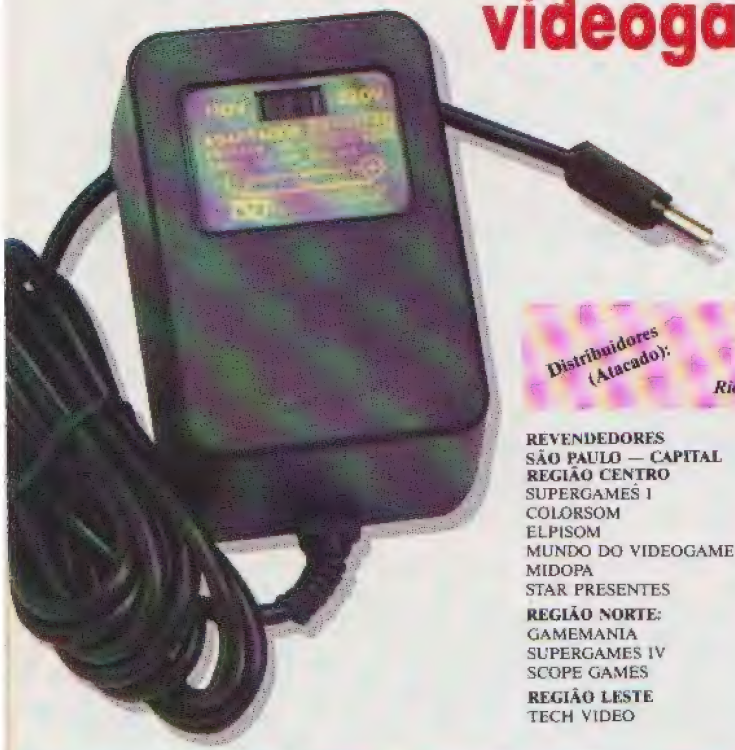
É muito simples ir direto para a última fase. Basta entrar na tela de passwords e digitar: FINE. Você vai adorar ver o fim do jogo.

SNOW BROS JR.

SELEÇÃO DE MAPAS

Para selecionar os mapas neste jogo, basta digitar: Para Cima, Select e botão B, junto com o Start. Lembre-se de fazer tudo isso na tela de adaptação. Boa Sorte!

Se você não usar essa caixa preta no seu videogame, vai ser um desastre!



O game fica mudo ou com som de gralha? O cartucho dá pau? Se a fonte de alimentação vai mal, nada fica legal. Conheça nossos produtos ou ligue para nosso SOS Consumidor. Só assim você vai conseguir evitar acidentes.

Lançamento Exclusivo, Fonte de alimentação Super Nes e Megaboy

Distribuidores (Atacado):
São Paulo – CATV JOTÃO, DIMECO, WICALLE, CLIMACOLOR, ROMASOM
Rio de Janeiro – VIDEOGAMECENTER

REVENDEDORES
SÃO PAULO — CAPITAL
REGIÃO CENTRO
SUPERGAMES I
COLORSOM
ELPISOM
MUNDO DO VIDEOGAME
MIDOPA
STAR PRESENTES
REGIÃO NORTE:
GAMEMANIA
SUPERGAMES IV
SCOPE GAMES
REGIÃO LESTE
TECH VIDEO

REGIÃO JARDINS
NEW ÓTICA
INSTANT KOLOR
RACK CENTER
REGIÃO SUL
(MOEMA/S. AMARO)
SHOP LUZ
SUPERGAMES III
VIDEOVOX
REGIÃO SUL
(METRÔ/IPIRANGA)
ADVANCE
GAME SYSTEM
REGIÃO OESTE
GAME & CIA
CONSERTO & ACERTOS
ELETRÔNICA BUTANTÃ

REDES:
FOTOPTICA e Filiais
AUDIO e Filiais
AMAROSOM e Filiais
MESBLA (Brasil)
REVENDEDORES —
SÃO PAULO INTERIOR
YOSHIKO NAKATANI — ARAÇATUBA
ANDRÉ ALVES GAMES — OURINHOS
NAKATANI & OTSUBO — TUPÃ
A MUSICAL — CATANDUVA
JUAOSOM — CAMPINAS
JUAOSOM — RIO PRETO
JUAOSOM — BAURU
JUAOSOM — RIBEIRÃO PRETO

OUTROS ESTADOS:
VIDEOTECNICA — RECIFE
RELEVO — FORTALEZA
JOATAN — FORTALEZA
NERY — TERESINA
GAMEMANIA — NATAL
M. PEIXOTO — BELÉM
VOLMA — BELÉM
RIBEIRO & NETO — BELÉM
F. PIO & CIA. — BELÉM
RADISTOR — BELÉM
CONVERT — BELÉM
C. L. BATISTA — MACAPÁ
Y. ONUKA — MACAPÁ

Dynalf Eletrônica Ind. e Com. Ltda.
Fontes de Alimentação
São Paulo — SP — Tel: (011) 876.6173 — Fax: (011) 876.9708
Vendas no atacado e serviço SOS Consumidor

DYNALF ELETRÔNICA LTDA.
QUALIDADE FAZ DIFERENÇA!

TELAMANIA

por **Marcelo Kamikaze**

DUAS BOMBAS DA NINTENDO

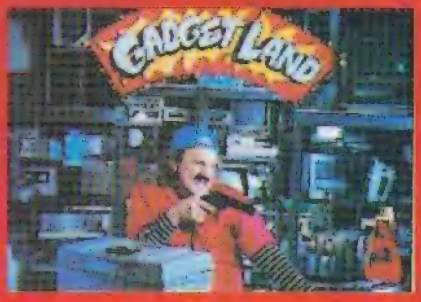
A Nintendo CO acaba de revelar detalhes sobre duas novas tecnologias para SNES. A primeira é a criação de novos chips com efeitos gráficos tridimensionais chamados **Super FX**. O novo chip oferece mapas de textura, maior variação de cores e visuais 3-D reais, nunca produzidos para SNES. O primeiro cart com **SFX** tem seu lançamento previsto para fevereiro de 93.

Com o objetivo de melhorar ainda mais os gráficos e o poder de memória, a Nintendo anunciou também o acessório CD-ROM para 16 Bits, mas com um coprocessador de 32 Bits. Com a data de lançamento mais uma vez adiada (foi previsto para janeiro de 93), este aparelho esta agora anunciado para agosto do ano que vem. O preço (não confirmado) seria de aproximadamente 200 dólares. As especificações técnicas serão tornadas publicas na CES, a maior feira de eletrônicos do mundo,que se realiza em Chicago.

VÃO PINTAR OS PRIMEIROS JOGOS PARA CD-SNES!

Na briga entre as empresas para produzir títulos de disc lasers para o CD-SNES, quem saiu na frente foi a American Laser Games. Para se ter uma idéia, os jogos da ALG são baseados numa tecnologia multimídia, que combina imagens filmadas de vídeo processadas por vídeo-compressão e descompressão, somadas com imagens de computadores, animação e som. A Nintendo já tem a licença de cinco títulos da ALG: **Mad Dog, McCree**: onde você faz o papel de um "estrangeiro" num duelo contra o temível McCree; **Who Shot Johnny Rock?**, com um enredo de filme de gangster, onde você é um detetive que deve descobrir o assassino de um famoso astro de rock; em **Space Pirates**, os piratas sequestraram alguns inocentes reféns numa nave interestelar, estrelas encarregado de resgatá-los através de três mundos diferentes; **Galagher's Gallery**: uma grande piada, baseada numa série de sucesso nos E.U.A.. Por fim, **Mad Dog II: The Lost Gold**: um misterioso padre lhe dá um mapa de tesouro, você parte numa busca e encontra quem? Ele mesmo, Mad Dog, que está de volta com seu bando de facínoras. Um jogão! Com esta prévia dá prá se ter uma idéia do que vem por aí. Você vai se sentir o próprio Clint Eastwood!

GALAGHER'S GALLERY



MAD DOGII : THE LOST GOLD

ARCADE ESPECIAL

WORLD HEROES

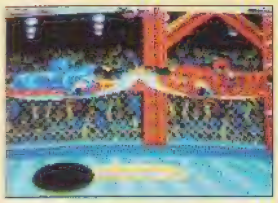
A Neo Geo lança um ótimo jogo para competir com Street Fighter II nos fliperamas

A estória é bem manjada: um doutor psicopata reúne os oito maiores lutadores da história para um torneio com propósitos nefastos. Seu plano é deixá-los lutar até a morte, para assim se tornar o maior guerreiro de todos os tempos. O jogo é um sucesso de Arcade lá fora e, como era de se esperar, é freqüentemente posto em comparação com o SF II. A movimentação dos personagens é incrível. Eles se deslocam horizontalmente e também em profundidade. Os cenários são animados e constituem um show à parte. Para uma maior diversão, o desafio contra o computador é manero, o que já não acontece quando se joga contra um bom adversário. **World Heroes** é tão rápido quanto o **SF II**, tem mais golpes e um grave defeito: alguns personagens, Brocken por exemplo, executam movimentos que podem liquidar o adversário em poucos segundos, usando uma seqüência de jabs. Mesmo assim, é uma ótima opção para quem é vidrado em jogo de luta. É só se ligar nos movimentos e golpes, alguns especiais mesmo, que esse jogo traz. A **GamePower** não poderia ficar fora desta onda e separou, especialmente para você, os melhores movimentos e golpes para arrebentar a sapucaia.

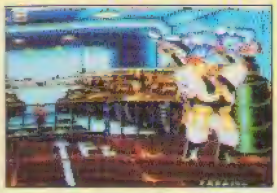
Um jogo à altura de Street Fighter II. Melhor? Não mesmo. Alguns detalhes são bem melhores, como o som - mas é só. Mesmo assim um kick and punch *da pesada. O que tem de porrada não está no gibi, não falta violência. A visão geral da ação é outro ponto forte do jogo. Parece que você está vendo a baixaria de camarote, da janela do quarto. Fico pensando como serão esses caras que bolam tudo isso, devem ser de uma genialidade doentia, no bom sentido, claro! Vale a pena detonar algumas fichas!*

Baby Betinho

Conheça melhor o desempenho de cada lutador

HANZOU E FUUMA	Características	Movimentos Especiais	Melhor Golpe
	Esses dois japoneses, ninjas assassinos, pensam e lutam juntos. Os movimentos especiais têm nomes diferentes, embora sejam os mesmos.	**Dragon Uppercut** (direto no queixo) **Shuriken Throw** (arremesso de Shuriken) **Spinning Blade** (espada giratória)	Ataque seu adversário com uma voadora forte. A seguir use um chute rasteiro e complete com um Shuriken forte.

DRAGON	Características	Movimentos Especiais	Melhor Golpe
	Este mestre de Kung Fu chinês sabe movimentos incríveis capazes de triturar seus adversários.	**Dragon Kick** (chute dragão) **Air Throw** (agarrar no ar) **Rapid Fist** (soco múltiplo)	Comece com um soco forte e, na seqüência, aplique um murro frontal forte. Finalize com um outro soco forte.

J. CARN	Características	Movimentos Especiais	Melhor Golpe
	Este guerreiro mongol usa sua técnica favorita de lutar: a bárbara. Sem chances de encarar!	**Mongolian Dynamite** (dinamite mongólica) **Shoulder Thrust** (ataque de ombros)	Em primeiro lugar, aplique uma voadora. Depois um cruzado fraco seguido de um chute forte.

MUSCLE POWER	Características	Movimentos Especiais	Melhor Golpe
	Luke Hogan, um norte-americano campeão de luta-livre, está pronto para fazer os adversários lamberem o chão	**Spinning Knee Thrust** (golpe rotatório de joelhos) **Dashing Elbow** (golpe forte de cotovelo)	Dê um direto de cotovelo seguido de um soco fraco e frontal. Finalize com um chute fraco frontal. Repita a seqüência.

BROCKEN	Características	Movimentos Especiais	Melhor Golpe
	Deste Cyborg alemão só podemos afirmar que os golpes e movimentos são os favoritos da galerinha do mal!	Brocken pode arrasar qualquer adversário em 5 segundos com qualquer seqüência de jabs.	Obviamente, qualquer seqüência de jabs.

RASPUTIN	Características	Movimentos Especiais	Melhor Golpe
	Um mago russo que com sua magia mortal pode acabar em segundos com qualquer adversário.	**Magic Hand Crush** (esmagamento com a mão mágica) **Fireball** (bola de fogo) **Spinning Robe** (manto giratório)	Pule para cima e dispare uma Fireball na diagonal, em direção ao adversário. Depois dê um soco fraco frontal e termine com um soco forte.

JANNE	Características	Movimentos Especiais	Melhor Golpe
	Uma mestra na espada. Treinada na França, Janne tem um charme mortal.	**Flash Sword** (raio de espada) **Ohra Bird** (chute da águia) **Slap** (tapa)	Avance e desfira um chute forte. Depois um chute rasteiro (defendendo-se com a espada). Continue com um chute fraco e frontal e termine usando um golpe de espada.

ARCADE ESPECIAL

STREET FIGHTER II Maluco

Prepare-se: tem versão maluca do Street por aí, trocando todas as bolas!

É inacreditável mas as empresas que pirateiam software estão mexendo no nosso querido Street Fighter. Não se sabe de onde são e nem se o resultado foi intencional, mas pintaram por aí umas máquinas de Street Fighter Champion Edition completamente malucas. Só para se ter uma idéia, nesta versão Ryu pode soltar uma bola de fogo do alto de um salto. A Chun-Li sofreu uma alteração. Agora o seu chute múltiplo tem uma bola de fogo e, por incrível que pareça, pode-se mudar o herói no meio de uma luta. O som é idêntico ao original e os cenários de fundo também. Mas ao olhar atentamente para a telinha pode-se perceber que, seja lá quem for que mexeu no programa do jogo, não sabia o que estava fazendo. Mesmo assim vale a pena conferir, afinal de contas quem curte o jogo não vai aguentar até botar as mãos nele.

Não gostei nada dessa idéia de ficarem mexendo no que está legal, eu sei que a grana anda curta mas esse papo de inventar moda não tá com nada. Fiquei sabendo da novidade e fui correndo para conferir. Decepção! Estragaram tudo! O jogo é irritante e eu garanto que você vai ficar tonto nas duas primeiras partidas. Bola pra cima, bola pra baixo e você não sabe nem como se defender. As giratórias tiram a sua energia quase por completo. A infinita possibilidade de apelações é ilógica e faz com que eu repita: NÃO GOSTEI!!!

Baby Betinho

CENTRO ATACADISTA

ATACADO E VAREJO DE PRODUTOS TECTOY

CONDIÇÕES ESPECIAIS PARA LOCADORAS

CARTUCHOS MASTER SYSTEM

After Burner
Alex Kid in Shinobi World
Altered Beast
Astro Warrion
Blade e Angle 3D
Bonanza Brother
Dead Angle
Double Dragon
E. Swat
Fantasy Star
Galaxy Force
Golden Axe
Golfmania
Indiana Jones
Jogos de Verão
Kenseiden
Line of fire
Mônica no Castelo do Dragão
Moonwalker
Operation Wolf
Out Run 3D
Poseidon Wars 3D
R. Type
Rambo III
RC Grand Prix
Shape and Colums
Shinobi
Space Harrier 3D
Super Futebol
Super Mônaco GP
Super Tênis
The Luchi C. Camper
Vigilante
Dynamite Dux
Shooting G
Battle Out Run
Alex Kidd in Miracle World
Black Belt

CARTUCHOS MEGA DRIVE

Arnold Palmer Tournament Golf
Burning Force
Castle of Ilusion
Cyberball
Dic Tracy
E. Swat
Flick
Ghost Busters
Golden Axe
Phelios
Shinobi
Sonic
Super Hang on
Super Mônaco GP
Thunder Force II
Streets of Rage
Truxton
Forgotten Worlds
Toe Jan & Earl
Super Futebol
Super League Baseball
Alex Kidd
Desert Attack Helicopter

BRINQUEDOS E ACESSÓRIOS

TECTOY

COMPRE POR TELEFONE MASTER SYSTEM E MEGA DRIVE E RECEBA GRATUITAMENTE EM SUA CASA

LOJA 1 - Rua Barão de Duprat, 351 - CEP: 01023 - Mercado - São Paulo - TEL (011) 227-9800 e 227-4434 - FAX 229-0315
LOJA 2 - Rua Cantareira, 678 - CEP: 01024 - Mercado - São Paulo - TEL (011) 227-1649 - **Estacionamento grátis**

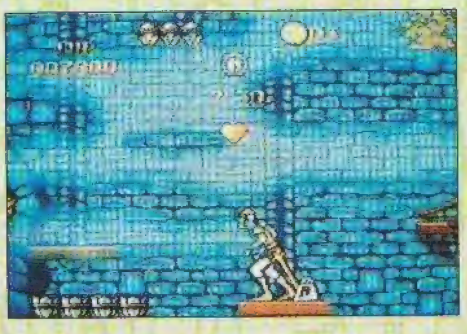
SNES TOTAL

DRAGON'S LAIR

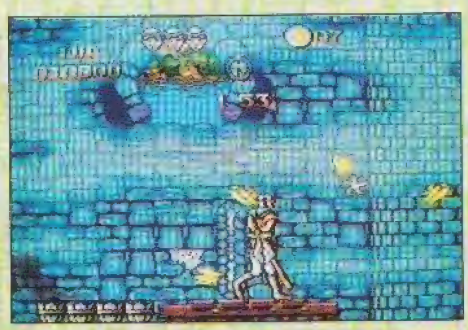
Tudo que você precisa saber para acabar este jogo sensacional (e difícil) está nas próximas páginas

1ª FASE

1-1



Bem no comecinho acerte os dois primeiros lustres para colher a moeda e a faca. Desça mais um pouco e encontre um lustre que contém um coração. Cada coração vale uma vida extra. Ao passar pela primeira plataforma que desce, você cairá numa outra, imóvel. Para movê-la, pule para a direita sobre a gangorra. Feito isto, será lançado o peso para a plataforma que irá descer. Pule de volta e pegue uma outra vida. Siga sempre à direita.

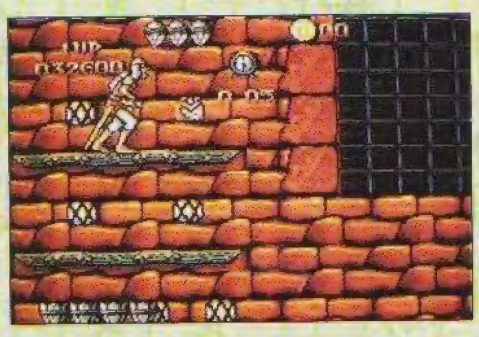


Na última plataforma você encontrará a estrela da morte (shurikem). Muito cuidado ao usar esta arma. Ela funciona como um bumerangue e pode atingí-lo.

Suba pela corda, dê um passo, pule e atire duas estrelas para matar o sombra. O resto é bico. A saída está para a direita.

Dica: toda vez que você terminar uma fase com o número de 25moedas, irá automaticamente para um Bônus Stage.

Bonus Stage



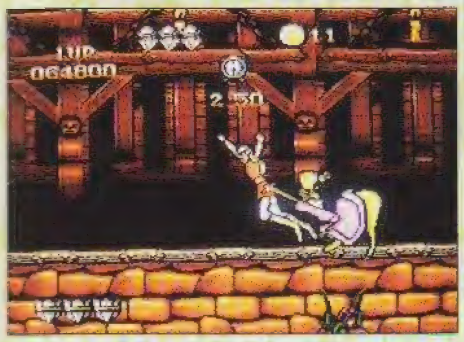
POWER DICA

Nesse estágio você terá apenas 18 segundos para colher os itens. Mas com essa manha incrível, não tem chabú. Desça, corra para esquerda e suba todas as plataformas. Na última, acerte o lustre da direita. Nele tem um relógio com um minuto a mais. Aí, é só fazer a festa!

DICA: Saia do estágio antes do tempo acabar. Caso isto não ocorra, você perderá uma vida.
Ao terminar a fase, direcione para a próxima.

1-2

Suba a escadaria

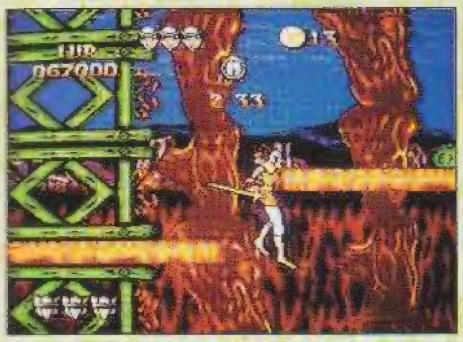


DICA: Vamos pegar um atalho. Para subir a plataforma, onde está o Dragão, pule e deixe que ele encoste em você. Esse pequeno empurrãozinho fará você perder energia, mas vale a pena. Vá para a esquerda e encontre a saída.

Suba e mate o macaco mecânico e desça a corda para pegar mais uma vida. Agora pegue um impulso e pule para a esquerda; você cairá numa pequena plataforma. Vá para a esquerda , sempre subindo.
Ao atingir o topo, pule e caia na água.

Para controlar a bolha, aperte o botão de pulo e direcional. Neste caso siga para a esquerda.
Dica: atenção com o peixe safado, pois suas bolhas teleguiadas tiram a sua energia.
Outra dica: saindo da água, suba e encontre finalmente a saída.

1-3



Siga para a direita. Só entre nos lugares indicados nas fotos. Nesta fase existem duas saídas, uma é falsa e faz retornar para a primeira fase e a outra (FOTO) é a verdadeira.

1-4

Suba na segunda corda. Mate o fantasma e continue a escalada. Após pegar o relógio, dê um salto grande para a direita.

PREPARE-SE! VOCÊ ESTÁ CHEGANDO PERTO DO CHEFE DE FASE!

SNES TOTAL

DRAGON'S LAIR

Você vai ter que enfrentar vários inimigos bem estranhos, desde um Mago que atira estrelas teleguiadas até um dragão gay! Boa sorte!

CHEFE DE FASE

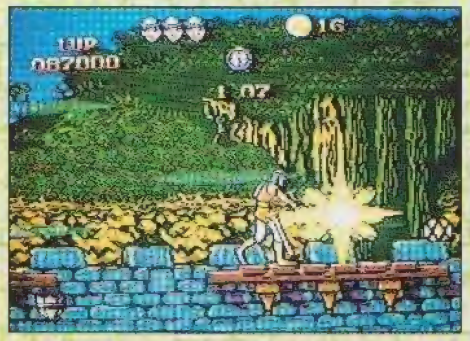
Cobra

Este é um lance de sincronismo e habilidade. Use esta seqüência para derrotar a cobra. Quando ela atirar o primeiro ovo, pule e atire a estrela da morte nela. Ao cair no chão, vire para a esquerda e mate o dragãozinho. Não pense que estará livre de novos perigos: mais acima haverá outra serpente. Use a mesma técnica para destruí-la.

Aqui está a password para a próxima fase.

2ª FASE

2.1



Fase bem chatinha. Exigirá de você o máximo de rapidez e atenção. O tempo é curto, portanto, não o desperdice coletando itens. Apenas mate os inimigos e continue indo para

a direita. Desta vez, os inimigos estarão em número bem maior. Vá por cima. Você chegou a um ponto crítico do jogo: a plataforma indicada pela foto. Existe um tempo certo para pular para a plataforma móvel, coisa para matemático! Passando isto, encontre imediatamente a saída

2.2

POWER DICA

Desça e vá por baixo d'água, para a direita. Muito cuidado com os peixes e as cobras que tiram energia.

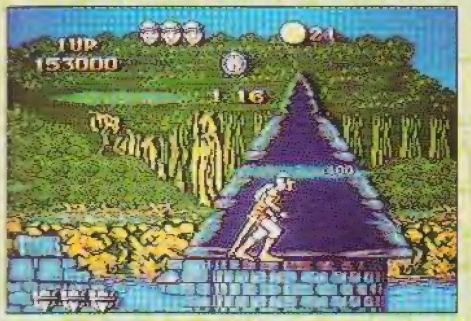
2.3

O melhor caminho é ir por baixo. Ao pular a fornalha, virá uma seqüência de perigos em sua direção: uma persistente chama ambulante, um dragão gay (pode?) e o Mago que atira estrelas teleguiadas.

No final da fase haverá dois itens, um abaixo e outro acima. Escolha o de cima. Encoste no inimigo para pegar um impulso.Mate os inimigos. Pule na

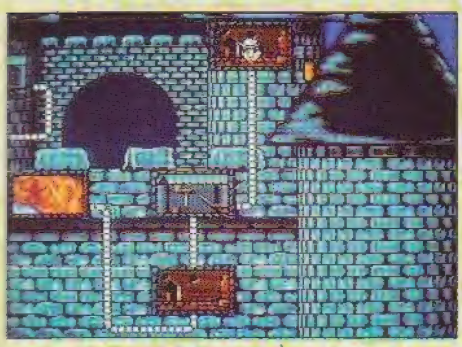
2.4

gangorra para a plataforma descer. Pule rapidamente para a outra. Siga subindo. Há uma vida no lugar indicado na foto.



Dica: ao avistar o EXIT pela primeira vez, não entre! Pule no telhado e caia do outro lado. Desça e encontre a verdadeira saída.

2.5



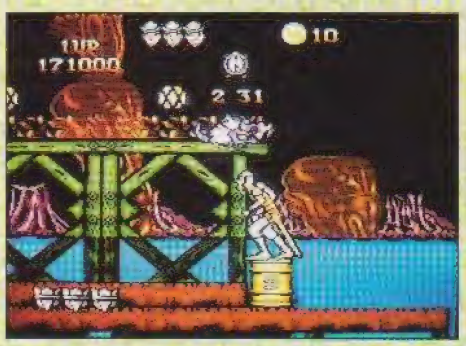
Logo de início, virá uma seqüência de chamas atrás de você. Siga para a direita, mas com cuidado, pois virá um dragão, uma bola vermelha e uma verde, sem falar nos outros inimigos. Um inferno! A bigorna que era muito útil em outras fases, agora é uma inimiga que vem em sua direção.

CHEFE DE FASE

MORCEGÃO

Fácil! Pule e atire, sempre tomando cuidado com o BEEP do radar. Olha aí, mais uma password.

3.1



Empurre o barril na água e vá controlando até a plataforma para ter altura suficiente para o salto.

No segundo barril, vá controlando para estourar o outro, que impede sua passagem. Suba na corda e encontre a saída.

3.2

Suba as plataformas no pique para não ser atingido pelas vigas. Bigornas, bolas vermelhas e verdes serão os inimigos mais pentelhos desta fase. Ao chegar nas plataformas da direita, suba e encontre a saída.

3.3

Comece à direita e salte no vazio. Alcance a corda e suba para a última plataforma móvel. Espere ela descer e alcance o EXIT.

SNES TOTAL

DRAGON'S LAIR

Se você não conseguir passar de uma fase sozinho, utilize as passwords fornecidas pela GAMEPOWER!

3.4

Mergulhe e drible a cobra e o peixe. Vá pela direita e suba. Mate o macaco mecânico e pule, desta vez para a esquerda. Pegue o barril e empurre-o para a água.

Use-o para explodir o outro barril que bloqueia a passagem submersa da direita. Aí é só subir.

3.5

A muralha atrapalha muito a visão. Você tem que ter noção da distância e pular sem ver as plataformas até corda. Suba para encontrar o EXIT.

CHEFE DE FASE

O Mago

Nada de novo. Apenas suba para a plataforma da direita. Fique pulando e atirando estrelas mortais no chefe.

Mais uma Password!

4ª FASE

4.1

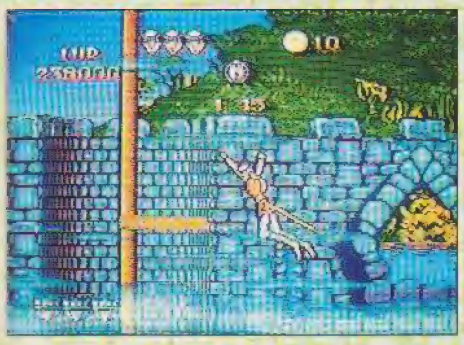
Perigo! Uma nuvenzinha que dispara raios fatais pode por tudo a perder. Tem que ser gato para fugir dos ataques. Pegue a plataforma móvel e siga em frente.

Em vez de pegar o EXIT que está à vista, desça e pegue o outro.

Fique calmo! Não seja precipitado! Tudo vai dar certo. Você está quase no fim!

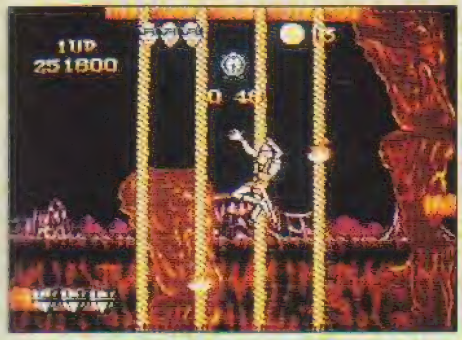
ÚLTIMA FASE

4.2

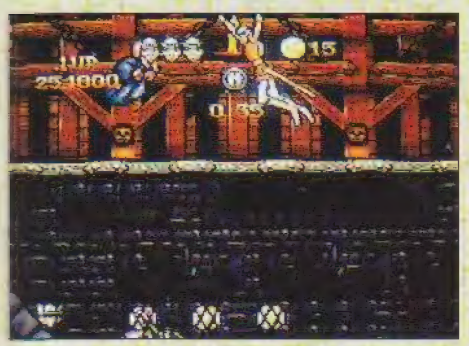


Desta vez, o sentido é para a esquerda. Empurre a plataforma, pois mais tarde você vai precisar de um apoio.

4.3



Siga por cima em ziguezague. Inimigos de gabarito estarão em grande número nesta fase: os javalis. Ao chegar no topo, vá pela esquerda, passando por cordas em chamas. Não vá queimar as mãozinhas, hein!



Para o alto e avante! Vá pelas plataformas que saem das paredes. O mago irá atacar com estrelas mágicas. Desvie e mate-o, sem piedade. Use a velha técnica de encostar no inimigo para pegar um impulso e vá para a plataforma de cima. Pronto, a saída está à esquerda.

Você acaba de chegar ao famigerado "Lar dos Dragões". Mate os pássaros pretos e as cobras que saem da terra.

ÚLTIMO CHEFE

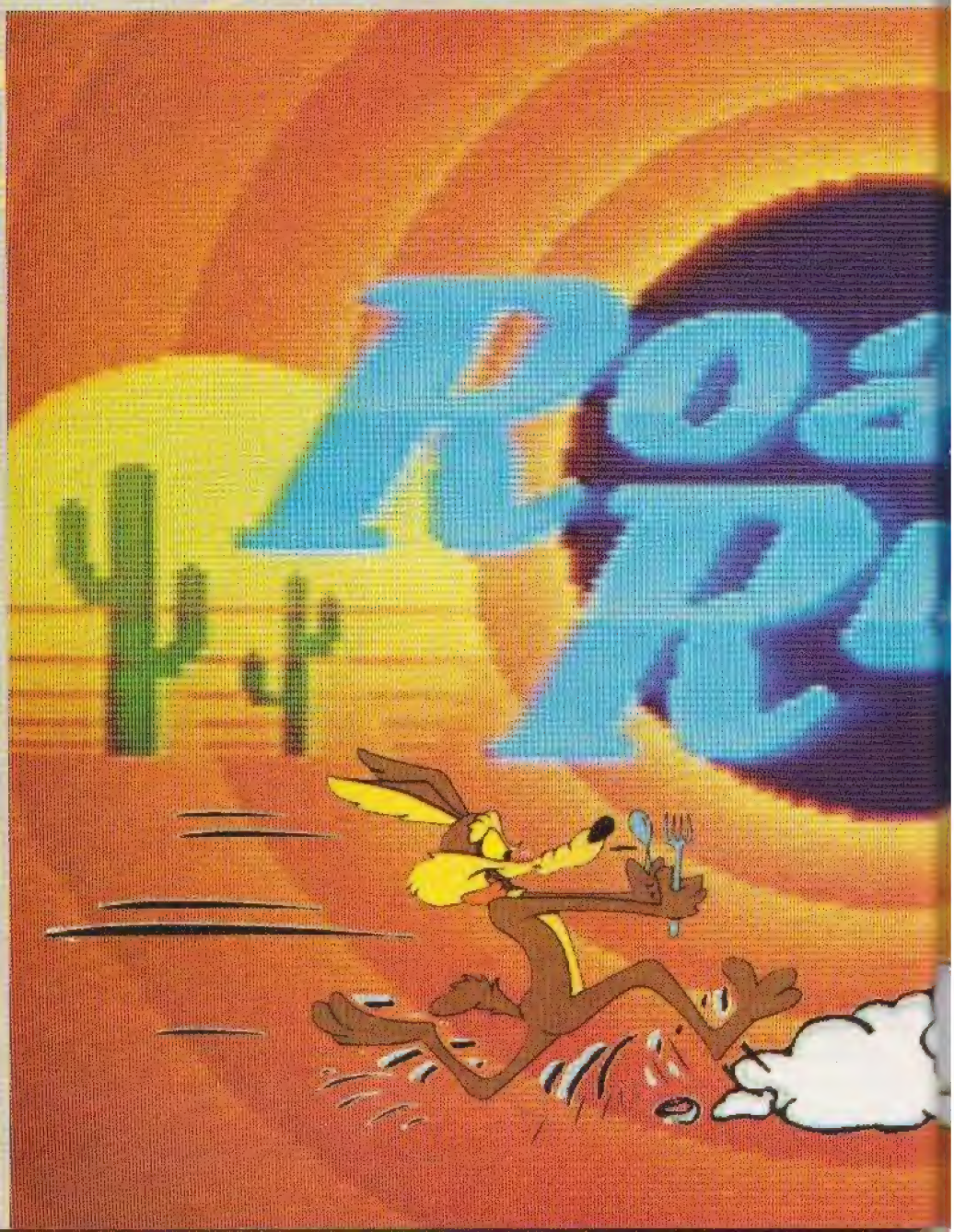
Ao avistar a cabeça do Dragão na tela, pare e comece a atirar. Cuidado com os morcegos e o seu bafo de fogo.

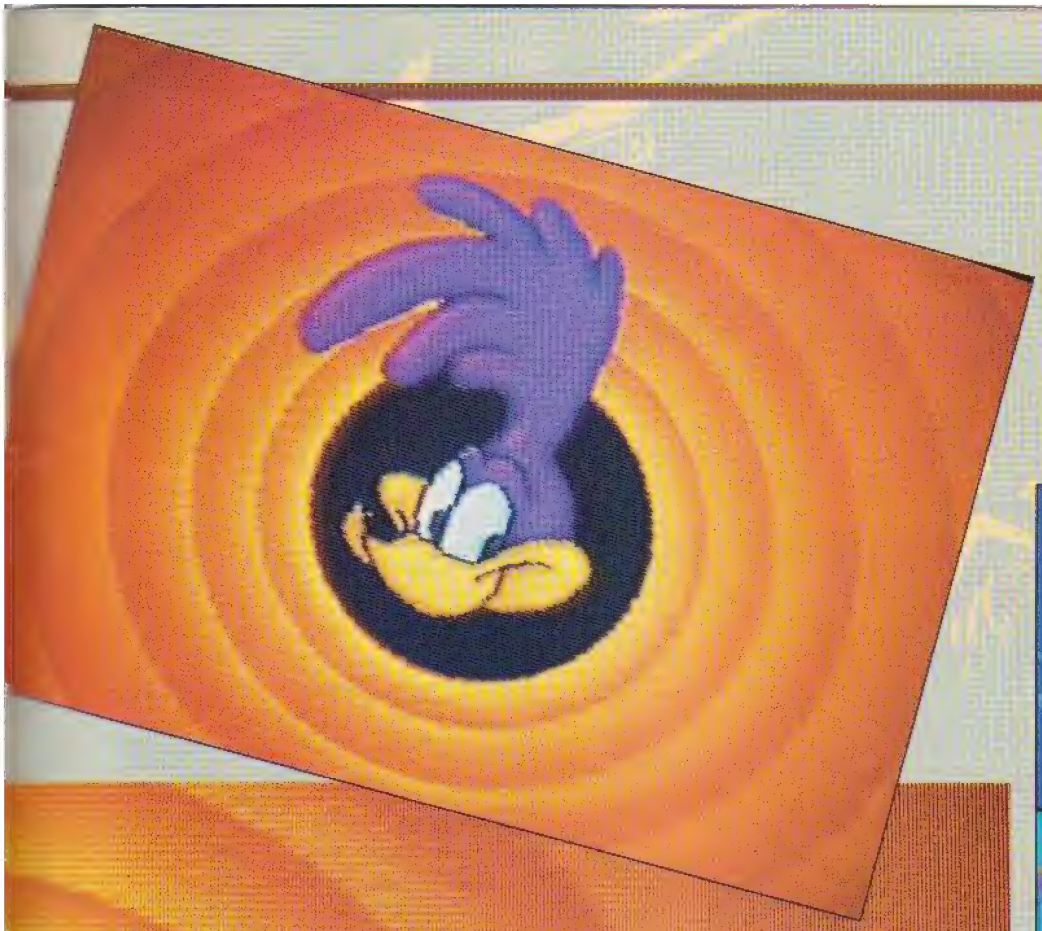
Até que enfim, chegamos ao final e resgatamos a princesa Dafnee. Como é bom o gostinho da vitória, não? Parabéns!!!

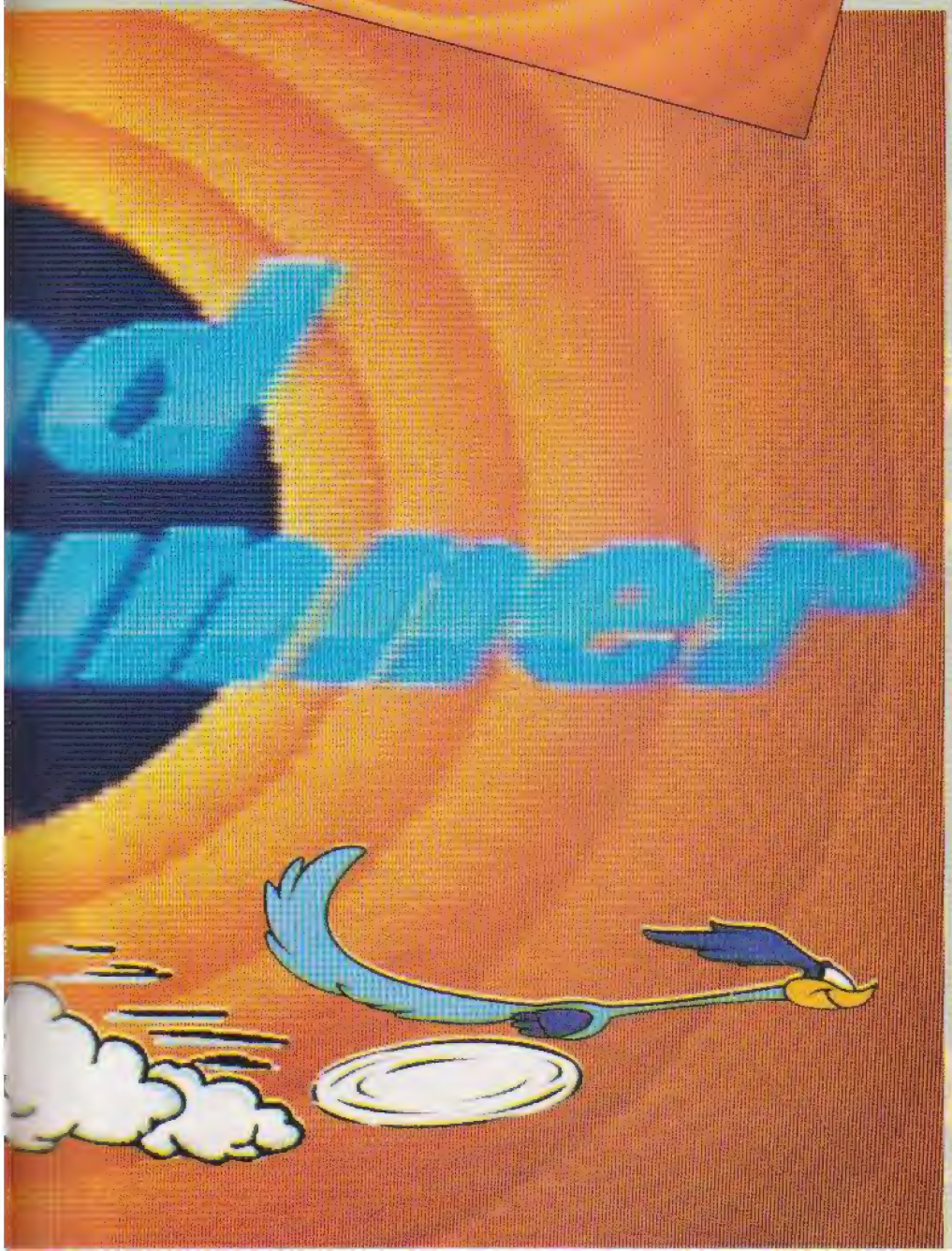
ÚLTIMA HORA

BEEP-BEEP! E saia da frente! Chegou um jogo de 16 bits tão rápido quanto Sonic!

A Sunsoft apostou forte nesse lançamento para desbancar o trono do Sonic, até então, o personagem mais rápido do videogame. Conseguiu? Quem sabe. O fato é que Road Runner tem uma velocidade espantosa! O clássico da Warner Bros chega para SNES com gráficos Cartoon. Ou seja, você praticamente joga num desenho animado. Imagine a clássica cena do Coyote caindo no precipício com aquela cara de otário, aquela fumacinha subindo lá de baixo, tudo em Mode 7 (os bárbaros efeitos de rotação e zoom do SNES)! Você é o Papa-Léguas, aquele pássaro esquisito e muito veloz que faz BEEP-BEEP. Sempre perseguido pelo desajeitado Willie Coyote, você tem 20 fases para escapar do perigo, capturando bandeirolas ao longo do caminho. Além de quase voar de tanto correr, terá de escapar das fantásticas armadilhas que dispõe o Coyote: skates-foguetes, bolas gigantes, guindastes de demolição e outras maravilhas mecânicas. Cada área está repleta de bandeiras multi-coloridas e obstáculos num percurso mortal - um verdadeiro "rally".
São seis percursos (fases) com quatro cenas cada. "Death Valley Rally" é tão agitada quanto o próprio coyote. "Zippity Splat" é uma perseguição através do deserto. "Rock'n Rivet" é uma piada que passa numa construção abandonada. Em

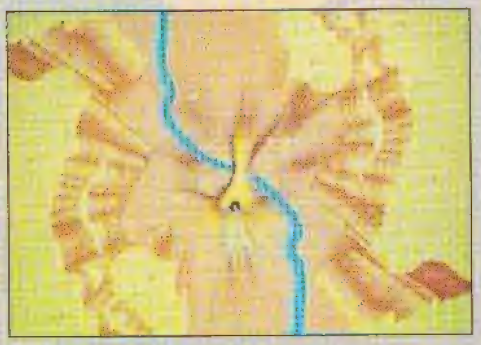


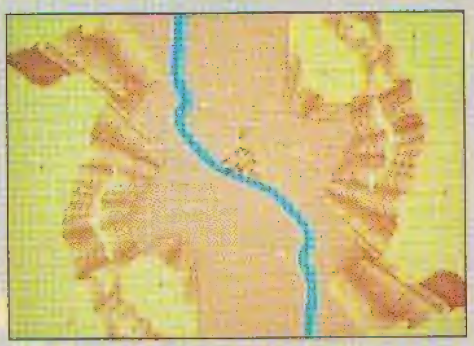


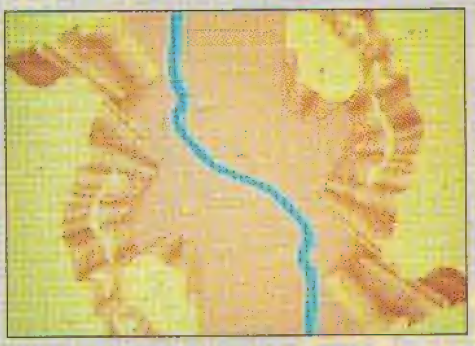


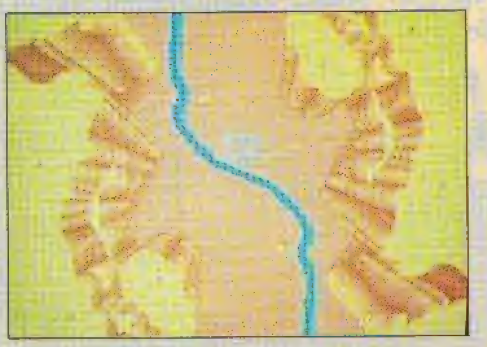
That's all Folks!
PAUSE
PAUSE
PAUSE

ÚLTIMA HORA









"Train Runnery" você tenta desesperadamente cruzar uma trilha de trem, antes de uma locomotiva em movimento, que transporta um circo animal. "Hopalong Casualty" é uma excursão subterrânea em uma mina precária. Entre todas, "Quantum Beep" é de longe a fase mais rápida. O chefe desta fase é uma estranha máquina gigantesca que você pode destruir com bicadas (é só encontrar o ponto fraco).
Existem outros inimigos no jogo, tais como escorpiões e Marvin, o Marciano, que tentarão encurralá-lo, mas o pior de todos é mesmo Willie Coyote. Para ajudar Papa-Léguas a escapar deste inimigo otário estão espalhados vários itens pelo caminho, como comida para pássaros (aumenta a velocidade), corações que restauram a energia e plaquinhas (shields), que fazem o nosso herói ficar invencível. A animação do cart, como já foi dito, é inacreditável. As pernas do Papa-Léguas chegam a sumir quando ele desce a rodovia. BEEP-BEEP!

Tô pra ver bicho mais rápido e esquisito que esse daí. Até hoje não sei o que é! A Sunsoft tirou o ás das mangas e desafiou a SEGA, fazendo um jogo tão impressionante quanto Sonic - rapidinho mesmo. Zás Trás, o cara que é bom acaba o jogo em 35 segundos, AHAHAH! Brincadeiras à parte, Road Runner, um verdadeiro desenho animado para SNES, é um dos melhores jogos dos últimos milênios. Tanto a trilha sonora quanto os efeitos são de arrepiar. É de jogo assim que nós precisamos: rápido, divertido e bem feito!

Marjorie Bros

Tô contigo, minha flor de maracujá. Jogaço! Arrebentou com os padrões. Essa criatura dos tempos da onça volta para a tela, desta vez como videogame. Nada mais justo que homenageá-la com um put's cartucho. O som? Do além! Aquelas trilhas mexicanas dos desenhos da Warner. Os gráficos? É só lembrar dos desenhos. Desafio? Imagina, santa! Diversão? Pra caracoles, é de morder as orelhas. Enfim, os caras da Sunsoft merecem uma medalha de honra ao mérito. Sabem tudo sobre lazer. Congratulations!

Lord Mathias

FICHA TÉCNICA

Nome:	Road Runner
Console:	SNES
Modalidade:	Ação
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	5
Fabricante:	Sunsoft
Capacidade:	8 Mega

AVALIAÇÃO

	LM	MB
Gráfico:	9	9
Som:	10	9
Diversão:	9	10
Desafio:	9	10

NES LANÇAMENTO

BUCKY O'HARE

Ajude um coelho intergalático a salvar amigos nos quatro cantos do universo!

O capitãoBucky O'Hare, o coelho, é um herói intergalático que tem que resolver um problemão. O Império Tartaruga sequestrou a sua tripulação, seus melhores amigos: Dead-Eye Duck; Blinky; Jenny, o gato de Aldebaran e Willy DuWitt, o garoto prodígio. Agora, Bucky tem que enfrentar o poderoso Império, travando batalhas incríveis através das oito fases do jogo. A sorte é que toda vez que ele resgata um amigo incorpora para si os seus poderes e técnicas de lutas, como por exemplo o poder mental de Jenny e o canhão laser de Willy. Sabendo que Bucky quer achar seus amigos, o comandante do Império Tartaruga desafiou-o, redobrando a vigilancia. Para impedir a fuga dos prisioneiros, ele enviou sua tropa de elite para as diferentes prisões dos quatro planetas do sistema BELT. Aumentou também o número de naves e tanques que disparam Chicletes, sem falar nas centopéias, cobras mecânicas e triborgs que saem das crateras, para detonar nosso herói. O vilão paga pra ver! Agora você assume o controle. Vê se não vai arreglar na hora H, hein?

Uma fábula espacial que segue a linha de La Fontaine. O dia em que tartaruga der banho de malandragem em coelho, eu penduro as chuteiras e vou vender ficha telefônica no centro. Coelho é bicho escolado. Esse aí nem se fala. o gráfico é legal, nada de excepcional. O som é agitado, com um tecladinho de fundo que se torna um tormento depois de cinco minutos de jogo, de tanto repetir. Até que as dificuldades aparecem em certos pontos, mas isso não chega a representar um grande problema. A diversão é manera e se torna ainda mais completa se você não tiver nada pra fazer.

Lord Matias

FICHA TÉCNICA

Nome:	Bucky O'Hare
Console:	NES
Modalidade:	Ação
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	8
Fabricante:	Konami
Capacidade:	1 Mega

AVALIAÇÃO

	LM
Gráfico:	8
Som:	8
Diversão:	8
Desafio:	8

NES LANÇAMENTO

TECMO CUP soccer game

RPG e futebol num só jogo

É um jogo que é RPG e futebol. Trata-se de uma concepção única em estratégia de esportes animada. De acordo com o conhecimento e a experiência que você vai adquirindo, vai avançando para partidas do campeonato mundial. Você vai acompanhar a vitoriosa carreira esportiva de Robin Field, filho de Terry Field, um craque de fama mundial do passado. O jogo vai evoluindo (se tudo correr bem, é claro) desde sua atuação nos times júniores até sua peregrinação em busca de fama e glória nas partidas internacionais. Tudo no jogo depende de você! A tela aparece o tempo todo dividida ao meio. Na parte de cima está rolando a partida, na parte de baixo estão as opções. Assim, o boneco poderá estar jogando, por exemplo, e podem surgir três outros na marcação. Aparecem algumas opções e você escolhe o que deve ser feito. Se a jogada der certo, você avança. Caso contrário, retrocede. É sempre por aí, se a bola vier com muita força, você deve aprender a colocar o goleiro de forma a espalmá-la. Há um time júnior (Razors), no qual treinam Robin e seu irmão Cecil. E há também as diversas seleções mundiais.

FICHA TÉCNICA	
Nome:	Tecmo Cup - Soccer Game
Console:	NES
Modalidade:	RPG / Esporte
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	N/D
Fabricante:	Tecmo
Capacidade:	2 Mega

AVALIAÇÃO	
	MK
Gráfico:	9
Som:	7
Diversão:	8
Desafio:	8

Seria bom se não fosse hilário! RPG e futebol são duas categorias difíceis de se bicarem. Mas enfim, têm seu encanto. Os gráficos são bastante bons para NES. A ação já vem programada, o que torna o lance todo muito mais rápido. Você vai se acostumando com chutes, dribles, etc. A história é de amargar, garoto candidato a craque mundial e o seu irmão jogam na categoria júnior. Conforme o jogo evolui, entram as seleções mundiais. O impagável é que tem um jogador de nome Ayrton Piquet. O futebol brasileiro não vale mais um "tostão" mesmo!!!

Marcelo Kamikaze

G BOY LANÇAMENTOS

ROLAN'S CURSE 2

Combater com sua espada o Senhor dos infernos: King Barius. Esta é a sua missão. nesse lançamento para Game Boy. O monstro retorna das profundezas do inferno, mais forte e comandando uma legião de demônios contra você. Numa tela de opções, pode-se escolher outras armas, pontos e habilidade mágica. São ao todo oito guerreiros para controlar e enfrentar a criatura nesse mundo caótico.

FICHA TÉCNICA

Nome:	Roland's Curse 2
Console:	Game Boy
Modalidade:	Ação- Quest
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	N/D
Fabricante:	Sammy
Capacidade:	2 mega

G BOY LANÇAMENTOS

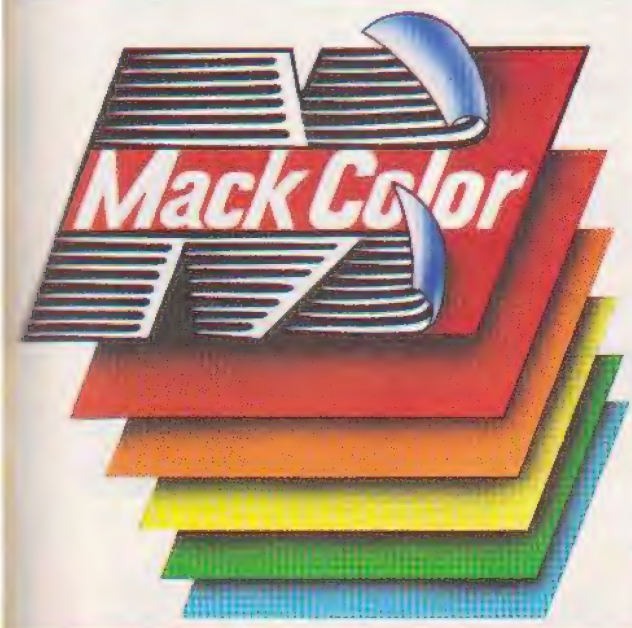
TRACK MEET

Joguinho para geração saúde. Uma competição poli esportiva. O seu papel agora é de um atleta que tem que ter um baita pique para chegar as finalíssimas. Antes porém terá de vencer os concorrentes: Jack Strop, o sacana e Cheatin. É preciso muita manha e precisão nos movimentos certos. Recomendável para todas as faixas etárias. Não é tão difícil, mas muito divertido!

FICHA TÉCNICA

Nome:	Track Meet
Console:	Game Boy
Modalidade:	Esporte
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	N/D
Fabricante:	Interplay
Capacidade:	1 mega

ETIQUETAS E RÓTULOS ADESIVOS



ESPORTE NÃO É DROGA. PRATIQUE!

Uma Campanha da MACK COLOR - Etiquetas Adesivas (011) 941-4499

GRÁTIS

ESCREVA PARA MACK COLOR E SOLICITE UM ADESIVO DA CAMPANHA "ESPORTE NÃO É DROGA, PRATIQUE!" PARA COLAR NO SEU CARRO.

MackColor

MACK COLOR® Etiquetas Adesivas Ltda. Rua Francisco Marengo, 339 - TATUAPÉ - S.PAULO - CEP 03313

FONE: (011) 941-4499 - TELEX 1163609 - FAX (011) 941-4470

CLASSIFICADOS

VENDO

■ Os seguintes cartuchos Nintendo: Ninja Gaiden 3, Castlevania 1, Pequena Sereia, Ghostbusters 2, Gremlins 2, Simpsons (Bart vs Space Mutants), Nascar Challenger, Capitão América. Vendo também um Supergame VG 5600, com dois joysticks Dinastick e um cartucho.
Alexandre Rocha Oliveira
Rua Moreira, 414, casa 3, Abolição - RJ - CEP 20750 - tel: 593-8928.

■ Um Nintendo VG 8000, com um adaptador + 4 jogos. Tudo por 600 mil cruzeiros. Também vendo cartuchos separadamente. Tratar com Marcelo no tel: (011) 702-1987 - Osasco - SP.

■ Três fitas de Super Nintendo: Final Fight, F-Zero, Castlevania IV. Tel : (021) 225-3587 - Rio de Janeiro. Falar com Diogo.

■ Mega Drive japonês, seminovo em perfeito estado de conservação, por apenas 150 dólares. Fone: (011) 957-3325 - São Paulo - SP. Falar com Kleber.

■ Pistola laser CCE, dois minigames Tec Toy, um cartucho Double Dragon III para Nintendo 60 pinos e jogos para MSX. Gennyson Augusto Kauati Veiga, Av. Gentil Bittencourt, 1390/102D - Belém -PA - CEP - 66040. Fone: (091) 223-3542.

■ Master System I, pistola Light Phaser, óculos de cristal líquido e as seguintes fitas: Alex Kidd in Miracle World, World Gran Prix, Shooting-G, R-Type, Psyco Fox, Marksman Shooting & Trap Shooting e Missile Defense. Tudo em perfeito estado e as fitas com as caixas e instruções. Quem estiver interessado, tratar com Luigui Batista Moterani, Rua Maestro Antonio Passarelli, 33, Tel: (0186) 42-1327, Birigui - SP - CEP 16200-000.

■ Mega Drive japonês, transcodificado com dois controles sendo um deles turbo e o cartucho N.B.A. playoffs. Com dois meses de uso. Preço camarada 100 dólares. Tratar com Hélio H. Jr. Rua Porto Alegre, 423, Bairro Brasil - Itú - SP - CEP 13300.

■ Um Phantom System, 7 fitas, 4 controles sendo dois turbos e um adaptador J72. Tudo por 100 dólares. Tratar com Bruno Giovannetti, Rua Cel. Pedro Urbues, 194 - Casa 1 - Santos - SP - CEP 11035-050. Fone: (0132) 36-8159.

■ Master System em bom estado com um controle Arcade também em bom estado e mais seis fitas: Black Belt, Alex Kidd in Miracle World, Paper Boy, Super Futebol, Golden Axe e Indiana Jones. Tratar pelo fone: 239-6657 ou pelo endereço: Av. Ataulfo de Paiva, 50 - Bloco B2 - Apto 301 - Leblon - Rio de Janeiro - RJ - CEP 22440-030. Falar com Bernardo.

■ Phantom System com dois joysticks originais, sete cartuchos, entre eles: Battletoads, Super Mario Bros III, Simpsons I e outros, tudo em suas caixas, com pouco uso, em ótimo estado de conservação, com manual de montagem. Preço: 94 dólares Tratar no telefone:(0124) 32-1228, falar com Igorou no endereço: Rua onze, 71 - Praia de Itamambuca - Ubatuba - SP - CEP 11680.

■ Phantom System, praticamente novo, com os dois controles originais do Phantom, adaptador para fitas de 60 pinos e quatro cartuchos: Battletoads, F-1 Built to Win, Battle City e Super Bike. Vendo por um precinho camarada. Tratar com Fernando, qualquer dia no horário das 8:00 as 12:00. Endereço: Rua Leon, 20 - Bairro Assunção - S.B. Campo - SP - CEP 09860.

■ Mega Drive novo na caixa + 4 cartuchos novos (Moonwalker, Dick Tracy, Altered Beast e Last Battle). Tudo por 191 dólares.
Microcomputador TK 85 + Datacorder Hotbit + Joystick Microdigital + 2 livros de programas. Tudo por 191 dólares.
Luiz Eduardo, tel: (021) 232-5366 RJ.

■ Dois cartuchos para SNES (Top Gear e F- Zero). Tratar pelo fone: 202-7590 - São Paulo - SP. Falar com Mario Sérgio Gardusi.
CEP 05382. Carlos Toshio Kamei (011) 268-5886.

VENDO OU TROCO

■ Phantom System com pistola e três cartuchos, adaptador 60-72 importado, com cabo para ligar no video cassete (áudio-vídeo), ou troco com Mega (pago a diferença). Tel: (0122) 31-3236 - Taubaté -SP. Falar com Bruno.

■ Atari VG 2600, em bom estado, com 47 jogos, entre eles: o clássico Donkey Kong, Laser Gate, Spider Figther, ou troco por um outro videogame, de preferência Nintendo, mas pode ser SEGA também. Rua Prof. João Dias da Silveira, 89 - Jardim Savah - Rio Pequeno - São Paulo - SP - CEP 05382. Carlos Toshio Kamei (011) 268-5886.

■ Videogame Atari 2600 mais 24 jogos maravilhosos e dois joysticks, ou troco por qualquer videogame de qualquer marca, sendo que tenha pelo menos 8 Bits (terceira geração). Tratar com Leandro, Rua 12, 19 - Jardim Bandeirantes II - Rio Claro - SP - CEP 13506-511.

■ O cartucho G-Loc do console portátil Game Gear (na caixa ainda) por Heavy Nova ou Ernest Evans do sistema Mega Drive em bom estado. Ligar, por favor, para Fábio Alexandre no seguinte telefone: (011) 256-9810 (São Paulo, Capital).

TROCO

■ Os cartuchos: Simpsons, De volta para o futuro 2 e 3, Road Fighter, Maniac Mansion (c/ caixa e manual), por apenas três dos seguintes cartuchos para Nintendo: Turtles 3, Mega Man IV, Castlevania 2, Gauntlet, Batman 2, Sword Master ou Gremlins 2. Tratar com Fabr°zio ou Maurício, no perîodo noturno pelo tel: (011) 279-8973 - São Paulo - SP.

■ Os cartuchos: Super Ghouls'n Ghosts ou Mistical Ninja (com caixa e manual) pelo F-Zero ou qualquer outro de Super NES/Famicom. Maurício C. Gugelmin - Rua Arnoldo Frey, 529 - Cx Postal 61 - Fraiburgo - SC - CEP - 89580-000. Fone: (0492) 46-2460.

■ Mega Drive japonês, transcodificado, na caixa, com dois controles (Turbo) e uma fita (Deccapattack), por um videogame Super Nintendo com dois controles e uma fita. Tel: (0187) 62.2873 - Ilha Solteira, falar com Ricardo Yamashita.

■ Phantom System, com pistola e fitas: Rockman 3, Mario Bros 1, Crime Buster, Super Pitfall. Por um Super Nintendo. Falar com Pablo, (031) 467-7827 - Belo Horizonte - MG.

■ Master System II, completo, com as fitas: Castle of Illusion, AlexKidd in Miracle World e Astro Warrior, mais o cartucho Batman para Nintendo Americano. Tudo isso por um Super Nintendo com pelo menos um cartucho. Interessados entrar em contato com Flávio Farias de Souza Fernandes, Rua Projetada, s/ nº (casa 05), Nova Almeida - Serra - ES - CEP 29177

■ O jogo Mario 4 (Champion Brother), japonês, por outra fita qualquer. Só com o pessoal de Santos. Telefone: (0132) 99-1266, com Ivan.

Phantom com 8 fitas, pistola e 2 controles por um Mega Drive com uma fita. Francisco: 336-7458. Rua Marechal Mesquita, 118, bairro Teresópolis - Porto Alegre - RS - CEP 91720-160.

■ Um Dynavision 3 com muitos cartuchos por um SNES na caixa em ótimo estado com o cartuho Street Fighter II. Tratar com Ney Neves da Silva, R. Duque deCaxias, 426/605 - Porto Alegre - RS - CEP 90010-280.

COMPRO

■ Um Gameboy em bom estado com pelo menos duas fitas. Preço a combinar. Claudio K. Garzini, Rua Dr. Amancio de Carvalho, 1022 - Baeta Neves - São Bernardo do Campo - SP - (011) 448-4379.

■ Gameboy com algum cartucho, por até 300 mil cruzeiros.

Tratar no fone: 81-1401, Araçoiaba da Serra - SP. Gladson S. Araújo.

CLUBES

■ Um clube novo no pedaço, o Empire Games Clube. Vamos oferecer várias oportunidades para os sócios, como jornalzinho, carteirinha e sorteios de prêmios. Daremos dicas sobre todos os sistemas parase tornar sócio. Basta enviar uma carta com um envelope selado ccom seus dados pessoais, 2 fotos 3X4 e mensalmente a quantia de 2 mil cruzeiros para a manutenço o de prêmios. Nosso endereço: Rua Gaspar Ricardo Júnior, 170 - Barra Funda - São Paulo - SP - CEP 01136.

■ Especial Game Clube. Só dicas e estratégias do Sistema Nintendo americano e japonês. Com um jornalzinho contendo dicas e estratégias, classificados, game porretada e mais! Mande uma foto 3X4 e seus dados e mil cruzeiros e três mil de três em três meses para renovar a assinatura do jornal! Endereço: Rua Cassiano dos Santos, 35 - Sãxaao Paulo - SP - CEP 04827.

TECNOFAX
AUTORIZADA
DYNACOM

• Transcodificação de TV importada sistema automático
• Transcodificação, com garantia de 1 ano
• Assistência técnica em Vídeo Games nacionais e importados
• Atendimento via SEDEX para todo o Brasil

SUPER DESCONTOS AOS SÓCIOS DO CLUBE DO CHEFE

TECNOFAX
Rua Sta. Ifigênia, 295 1º andar Conj. 115
CEP: 01207 - São Paulo - SP
Tel.: (011) 222.1471
AUTORIZADAS:
Belém/PA - Alltec Inf.
Rua João Balbi, 1186 - SL 07 - Tel.: (091) 229.7353
Feira de Santana/BA - Romaq
Rua Turquia, 297 - Tel.: (075) 221.3963
São Paulo/SP - Games e Games
Rua Guarani, 283 - Tel.: (011) 227.3742
Natal/RN - Digitec
Rua Otávio Lamartine, 511 - Tel.: (084) 217.5935 ou 231.9258

HOLLYWOOD GAMES
Especialização em locação de cartuchos de Mega Drive, Master System, Nitendo e Super Nitendo
ATENÇÃO!
10% de desconto em locações para sócios do Clube do Chefe e assinantes da Revista.
Av. João Pessoa, 497 - Camilópolis - Santo André - SP - Tel.: 447.5680

TARGET
VIDEO GAME LOCADORA
• Venda de acessórios, Cartuchos e Videogames
• Assistência Técnica
• Aluguel de Cartuchos.
Rua R-1 nº 195 - S. Oeste
Goiânia - GO - Tel. 291-1607

CLASSIFICADOS GAMEPOWER
Al. Ministro Rocha Azevedo, 346
9º andar
CEP 01410-901
São Paulo, SP

VOCÊ JÁ FOI A UMA PEQUENA LOJA ONDE PODE-SE ENCONTRAR OS MAIS RECENTES LANÇAMENTOS DE MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM, GAME GEAR E NINTENDO?
NÃO?
ENTÃO VENHA CONHECER A NORMANGAME.
NORMANGAME Rua Sta. Ifigênia, 190 - Tel: (011) 229.8656

NOVA CULTURAL

Diretoria
Iara Rodrigues, Plácido Nicoletto, Walter Thomé

GAMEPOWER

NÚMERO 6 - DEZEMBRO DE 1992

REDAÇÃO

Editor Executivo: Gabriel Manzano Filho
Editor de Arte: Omar Grassetti
Editor: Matthew Shirts
Chefe de Arte: Marco Aurélio Sismotto
Assistentes de Arte: Lídia Arasaki, Maria Cristina Braga
Assessor Técnico: Roberto Carnicelli
Produção: Paulo Sérgio Agostinelli

Colaboradores: *Marcelo Câmara, Márcia Maresti Lima (textos), André Biancardi, Thiago Sorrentino, Cássio Bloisi Oliveira (pilotos), Éder Luiz Medeiros, Fran Moreira (fotos).*

MARKETING

Gerente: José Renato D. Aguiar
Publicidade: Paulo P. P. A. Prado

Diretora Responsável: Iara Rodrigues

GAMEPOWER é uma publicação da Editora Nova Cultural Ltda., Alameda Ministro Rocha Azevedo, 346 - 9º andar CEP 01410-901, São Paulo, SP.

CENTRAL DE ATENDIMENTO

TEL. (011) 851-3111

Ligue para o telefone acima para apresentar suas sugestões, reclamações ou pedir qualquer outra informação sobre esta publicação.

Por escrito, remeta sua carta para:
Revista GAMEPOWER
Central de Atendimento
Al. Ministro Rocha Azevedo, 346
CEP 01410-901 - São Paulo, SP

ASSINATURAS

Ligue para: (011) 851-3111

NUMEROS ATRASADOS

Para obter números atrasados, informe-se no seu jornaleiro ou procure o distribuidor DINAP de sua região. Por carta, dirija-se à DINAP, Distribuidora Nacional de Publicações, A/C Números Atrasados. Estrada Velha de Osasco, 132 - Jardim Teresa, CEP 05350, Osasco, SP.

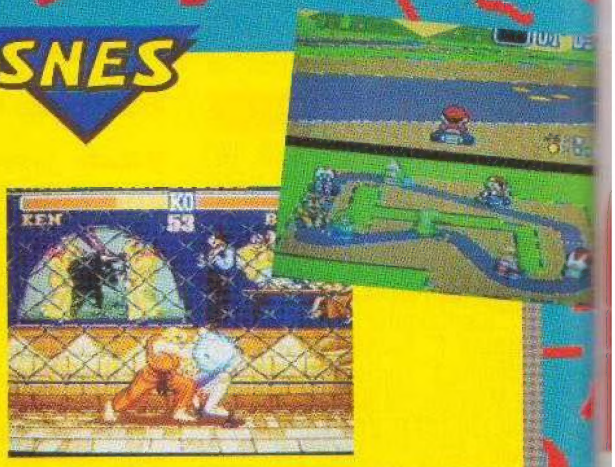
Impressão: Divisão Gráfica da Editora Abril S.A.

OS 10 MAIS

Os dez cartuchos de Nintendo mais alugados este mês nas locadoras de Sampa.

SNES

Street Fighter II
Top Gear
Mario Kart
Prince of Persia
NCAA Basketball



NES

Turtles III
Street Fighter II
Tinny Toon
Darkwing Duck
Capitão América II

RECORDES AMERICANOS

NES		SNES	
Addam's Family	1.034.200	Act Raiser	99.990
Batman	6.802.500	Contra III	9.999.999
Home Alone	126.080	Final Fight	3.617.803
Marble Madness	147.110	Pit Fighter	1.777.510
Robocop	112.081	Super Adventure Island..	494.100
Tetris	999.365	Super Mario Word	9.999.990
T.M.N.T. 3	934.600	Super R-Type	9.999.900
		Super Smash TV	84.572.675

PRO

A LINHA DE JOYSTICKS QUE ACABA COM OS LIMITES DA SUA HABILIDADE.

PRO-1
COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM
- *Design anatômico*
- *Chaveamento para os dois sistemas*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

PRO-2
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-3
COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-4
COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Saída para fone de ouvido*

Chips do Brasil

VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004

BRASIL: *Mesbla • **SP:** Fotótica • Brinquedos Laura • Foto Elite • Catv Eletrônica • Irmãos Duarte • Jetsom • Star Presentes • Foto Veda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • J. M. Toy'n Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Ifigênia • Mappim • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G. S.R. • Jotão • Foto Bella Center • Foto Ueda • Power Convertion • Brasimac •* ***INTERIOR:*** *Skina Magazine • Carrefour • Chimar • Hi-Tec • Tavatel • Brasimac • **RJ:** Foto Mania • Pompadour • Ponto Frio • Alvilar • W. Shock • Telerio • Onda Sonora • Ótica Suiça • **MG:** Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transis tora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • A. Schock • Brasimac • **PR:** Hermes Macedo • Game Center • Aldo Componentes • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Audio Color • Ueta • Cell • Tradisom • Brasimac • **SC:** Som Maior • Lojas York • World Games • Mario Stefano Benedeti • **RS:** Focos Video • Jó Discos • Lojas Multisom • Simar • Vipron • Palácio Musical • Rádio Vitória • Ele tro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • Tche Video • **CE:** Eletrônica Adial • Top Data • Eletrônica Musical • Eletroeletrônica C onfiança • F. Walter • Eletrônica TV Som • S. Nobre • Eletrônica TV Rádio • **PE:** Game System • Aky Video • Lojas Verão • Eletrônica Yang • Super Toy • Hyper Shock • **RN:** Game Mania • **PA:** Fox Video • **MS:** Brasimac • **MT:** Brasimac • **GO:** Brasimac*

ESTAMOS NOMEANDO O REPRESENTANTES

AGORA SEU PAI NÃO TEM DESCULPA

* Marca registrada de terceiros

Seu pai está sem saída: a Dynacom está lançando o *Dynavision 3 Action*, que custa menos que os de sua categoria. Mas não fica devendo nada em emoção:

Console Action

- *Dual Connector System*, que aceita cartuchos de 60 pinos (japoneses) e 72 pinos (americanos) para você jogar qualquer game padrão Nintendo*, sem uso de adaptadores
- *Saídas separadas de Áudio e Vídeo* para melhor definição de imagem e som, e possibilitando ainda gravação dos games em videocassete
- Exclusivo sistema de *Silenciamento da TV* durante a troca do cartucho

Joystick TPC

- *Design anatômico*
- 6 botões de *Tiro* (com Turbo Automático) e 3 de *Função*
- *Slow-Motion* com indicação luminosa que diminui pela metade a velocidade do jogo para você não ser pego de surpresa
- Exclusivo *Botão de Tiro A+B*, que num só toque dispara os botões A e B ao mesmo tempo

- *Mini-manche removível* que transforma o botão Direcional em manche tipo Arcade (igual ao dos fliperamas)
- Acessórios compatíveis não inclusos: *Pistola Turbo Flash Gun*, *Joystick Turbo Jet Control* e Cartuchos de Jogos

Peça *Dynavision 3 Action* pro seu pai: ele economiza de um lado e você detona do outro.

DYNAVISION 3 ACTION

DESTRÓI MAIS POR MUITO MENOS

DYNACOM
A Dynacom é fera.